¡INCLUYE DVD CON DEMOS JUGABLES!

XBOX

Revista Oficial Xbox

EXCLUSIVA MUNDIAL

HALO 2

Gran análisis

ESPECIAL

TRUCOS

Driv3r
Conflict Vietnam
Toca Race Driver 2
Psi-Ops
Full Spectrum Warrior
Los Sims Toman la Calle
Out Run 2

PRO EVO 4

DUELO DE GALÁCTICOS

FIFA 2005

REPORTAJES

UNREAL CHAMPIONSHIP 2: THE LIANDRI CONFLICT

BROTHER IN ARMS

NO TE PIERDAS LOS ANÁLISIS DE:









PRIMEROS VISTAZOS Y AVANCES DE:
Blinx 2, Battlestations: Midway, MK: Deception y La Tercera Edad

NÚM. 33 • PRECIO ESPAÑA 6,95 €









www.revistaoficialxbox.net

Director Edición Española
José Emilio Barbero
(xbox.mad@mcediciones.es)
Orense, 11 · 28020 Madrid
Tel: 91 417 04 83 · Fax: 91 417 05 33

Jefa de Redacción Rosa Delamo
(xbox.bcn@mcediciones.es)
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 · Fax: 93 254 12 62
Maquetación Celia Mínguez
Colaboradores y Traductores Óscar Santos, Carles Sierra, José Raúl Sotomayor, Alfredo Biurrun, Raúl Pérez, Òscar Broc y J. L. Logan.
Corrección Merche Tabuyo
Fotógrafo Sebastián Romero

Directora Comercial y publicidad
Carmen Ruiz
(carmen.ruiz@mcediciones.es)
Tel: 93 254 12 50 · Fax: 93 254 12 61

Suscripciones
Manuel Núñez
Tel: 93 254 12 58 · Fax: 93 254 12 59
(suscripciones@mcediciones.es)

EDITA


Editora Susana Cadena
Gerente Jordi Fuertes
Redacción, Administración y Departamento de Publicidad
Paseo San Gervasio, 16-20
Tel: 93 254 12 50
Fax: 93 254 12 62
08022 Barcelona
Delegación en Madrid
C/ Orense, 11 bajos
28020 Madrid
Tel: 91 417 04 83
Fax: 91 417 04 84

Distribuye COEDÍS S.L.
Avda. Barcelona, 225
Tel. 93 680 03 60
08750 Molins de Rei - Barcelona
Delegación en Madrid
c/ Alcorcón, 9
Polígono Industrial Las Fronteras
Torrejón de Ardoz - Madrid

Fotomecánica
MC Ediciones, S.A.
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

Imprime CAYFOSA-QUEBECOR
Tel: 93 565 75 00

Impreso en España (Printed in Spain)
Precio para Canarias, Ceuta y Melilla: 6,95 €
Depósito Legal: B-2430-02
11/04





Hola... Halo

Me resulta envidiable la capacidad que tienen algunas personas para lograr inmortalizar con una frase un acontecimiento histórico; valga como ejemplo las perdurables palabras que Neil Amstrong pronunció al pisar la Luna: «un pequeño paso para un hombre, pero un gran salto para la humanidad.»

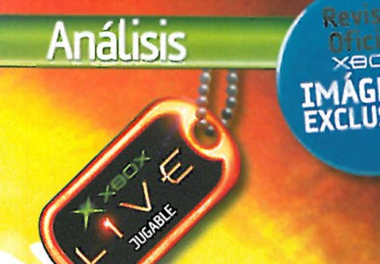
Y es que esa codiciada habilidad me sería necesaria para formular una sentencia que condensase en unas pocas palabras el momento histórico que los usuarios de Xbox vamos a vivir este mes de noviembre con la anhelada llegada de *Halo 2* a nuestras consolas. Pero no me queda sino asumir y reconocer mi fracaso: el juego es tan bueno, que no encuentro las palabras que estén a la altura necesaria para hacerle justicia.

El entretenimiento, como cualquier otro campo de la cultura humana, también tiene sus hitos, y los videojuegos en particular, a su modesta escala, no son desde luego una excepción. El lanzamiento de juegos como *Pac-Man* o *Tetris*, el nacimiento de personajes como Sonic o Mario, y la salida al mercado de las diversas plataformas que han desfilado por delante de nosotros desde que este sector dio sus primeros pasos, son sin duda algunos de esos momentos que forman parte con letras doradas de la pequeña historia del videojuego. Y ahora, a ese figurado libro dedicado a glosar los momentos más brillantes del sector, hay que añadirle un nuevo capítulo con un título conciso y rutilante: *Halo 2*.

Seamos sinceros, había mucha inquietud por saber si Bungie sería capaz de soportar la presión de programar la secuela de un juego tan elogiado como *Halo*, y era razonable pensar que la segunda entrega del juego apostaría por el continuismo y, por tanto, perdería gran parte de frescura y casi todo el factor sorpresa... en fin, se podía hacer una lista casi infinita de motivos para temer que *Halo 2* no fuese todo lo bueno que los usuarios de Xbox esperábamos que fuese. Y por fortuna todos estos temores eran completamente infundados...

Es frecuente que todo nuevo sistema que sale al mercado necesite de un tiempo -a menudo dos o tres años- para que los desarrolladores expriman todo su potencial. Nos atreveríamos a decir que *Halo 2* es el primer juego que puede ser incluido en esta categoría. Es un antes y un después. Un salto de gigante. Y probablemente el abanderado de una nueva generación de juegos que exprimirán -para nuestro deleite- al máximo las enormes capacidades de nuestra consola. En fin, aunque suene a "peloteo", nos quitamos el sombrero de nuevo ante el Jefe y su maestría.

José Emilio Barbero
Director









SÓLO PARA XBOX

HALO 2

BUNGIE PUBLICA UN NUEVO CLÁSICO

Des: Bungie	Dis: Microsoft
Jugadores: 1-4	Live: 2-16 jugadores
Jugadores: 2-16 S.Link	Pegi: +18
Salida: 11 Noviembre	www.halo2.com

11 de noviembre. Esa es la fecha elegida para el momento más esperado entre la comunidad de usuarios de Xbox. Y también por una industria que tiene tanto interés en ver el resultado del trabajo de Bungie como en averiguar el impacto de *Halo 2* sobre Xbox y Xbox Live. La expectación en torno al juego es máxima y, ésta vez, tiene una base sólida. ***Halo:*** *Combat Evolved* es el título que más y mejor ha hecho por la consola de Microsoft. En buena medida, ha definido el carácter del sistema -no es casualidad que sea la consola que más shooters en primera persona recibe- y establecido el estándar de calidad a aspirar. Más aún, su éxito ha trascendido la plataforma de origen y cualquier jugador mínimamente informado ha escuchado alguna vez que hay un shooter para consolas que es tan bueno como el mejor para PC -nicho natural del género, precisamente, hasta la llegada de *Halo*-. De *Halo 2* se espera lo mismo, sino más. Además, por una vez y sin que sirva de precedente, Bungie ha conseguido crear el máximo de expectación posible a base de mantener la campaña para un jugador y la mayoría de las novedades bajo el más absoluto de los secretos. Sólo una premisa -el Covenant llega a la Tierra-, un video y algo más de información sobre el juego *on line*. Desafortunadamente, este análisis exclusivo se ve sometido a la misma férrea política de secretismo. Toca firmar un leonino "non disclosure agremeent" -acuerdo de confidencialidad- y prepararse para las exigencias. Ejem. Aquí va una muestra:

Historia general: Nada relacionado con la historia general de *Halo 2* debe ser revelado. El público sabe que los Covenant se dirigen hacia la Tierra y eso es todo. Sólo los tres primeros niveles pueden comentarse en detalle. Otros entornos de juego, misiones, o giros de la historia deben permanecer secretos. Esto incluye:

- Importante giro argumental nº1: no vamos a decirlo claro, que para eso hemos firmado el dichoso documento. Pero si comentar que su importancia no solo tiene que ver con la historia en sí, sino que marca una profunda diferencia en como se juega *Halo 2* y la visión que el jugador va a tener acerca del universo de ficción creado por Bungie. Ya sabemos que esto y no decir nada es lo mismo, pero es lo que hay.

- Importante giro argumental nº 2: Aplicable a casi la totalidad del párrafo anterior. Sí podemos decir que mientras la anterior sorpresa es el rasgo más distintivo del juego y uno de sus mayores aciertos, éste hizo tan solo que unas palabras cruzaran nuestra cabeza: *Terminator 2*. Aunque alguien con más mala leche podría haberse acordado de Lucas y de su nueva trilogía *Star Wars*.

- Importante giro argumental nº 3: No tan relevante ni sorprendente como los anteriores, pero tampoco se puede decir ni mú.

Hay más cosas. como que no se puede comentar cierto nuevo vehículo del juego, algunos de los mapas multijugador, una de las armas en particular, etc, etc.. Así que, básicamente, el asunto está en contar como es *Halo 2* sin decir -apenas- nada de él. Un problema cuando la historia y la jugabilidad están tan engarzadas entre sí como en este título. Dado que tenemos las manos atadas para explicar los entresijos tal y como nos gustaría, vamos a responder a las preguntas que -creemos- todo *fan* de la serie se estará haciendo. Por intentarlo, que no quede. Comenzamos con la gran pregunta:

-¿Cumple *Halo 2* las expectativas?

Sí. Dudamos mucho que nadie se pueda sentir decepcionado tras completar el brillante espec- »





El Jefe Maestro conduce un remozado Scorpion acompañado de los marines. Algunos obstáculos pueden volarse en pedazos de un cañonazo.



Los enervantes Drone hacen de las suyas.



Los temibles Hunters regresan más feroces.



Si el Scorpion cae, roba un Wraith.



Abordando una nave Covenant.

La guardia de seguridad personal de los Profetas.

» táculo interactivo que es *Halo 2*. Todo lo bueno que tenía el juego inicial aparece aquí convenientemente actualizado y aumentado. También hay novedades de calado y de las que sorprenden. Algunas son radicales y resueltas con mejor fortuna que en otros juegos que han intentado derroteros similares. Otras no lo son tanto, pero sí inesperadas y consiguen el efecto que se proponen. Es decir, mantener al jugador enganchado a la historia. *Halo 2* exhibe brillantez técnica y ejecución maestra por casi todos sus lados. Está muy, muy por encima de cualquier otro shooter en primera persona que se haya visto en Xbox, con la única excepción de *The Chronicles of Riddick*, que no deja de ser una clase de juego completamente diferente. Es digno de ocupar un puesto junto a *Halo* como uno de los mejores juegos de la historia y puede considerarse sin la menor duda como un monumental logro tecnológico y de diseño. Pero aún así, deja la impresión final que Bungie podía haber llegado aún más lejos, que podía haber tomado más riesgos en la historia que contaba y ser algo menos tradicionalista, y que podía haberse solucionado aún mejor la única crítica generalizada que recibió el primer *Halo*: la repetición de algunos escenarios. Porque, aunque en *Halo 2* hay una variedad mucho mayor, todos comparten una arquitectura muy similar que termina por darle a algunas partes del juego un tono demasiado uniforme. ¿Más preguntas?

-¿No podéis ser más claros?

Lo sentimos. El NDA nos impide explicar mejor algunos de nuestros argumentos. Tendréis que fiaros de nuestra opinión... O no.

-De acuerdo. Está bien. Pero soltar algo más de la historia.

Como algunos ya sabéis, existe una trilogía de novelas que continúan la historia de *Halo* y relatan el origen del Jefe Maestro. *Halo 2* continúa el relato de la guerra entre la Tierra y el Covenant tras esos libros, aunque no es en absoluto necesario haberlos leído para seguir *Halo 2*. Sí que resulta más conveniente haber jugado al primer juego -en el hipotético caso de que no lo hayas hecho; aunque entonces nos preguntaríamos porqué tienes una Xbox, claro-. La historia arranca en Suma Caridad, una ciudad Covenant. Allí se puede ver a los Profetas, los líderes políticos de esa enorme congregación religiosa de diversas razas alienígenas conocida como El Pacto, que ya no es el Pacto, dado que se han mantenido los nombres de todas las razas en inglés, así que nos referiremos a ellos como el Covenant. En Suma Caridad, un tribunal pide cuentas al jefe Elite que dirigió la batalla sobre el primer halo y, obviamente, fracasó. Juicio y ejecución se muestran en un montaje paralelo con las primeras secuencias del protagonista. Mientras al Jefe Maestro le dan una nueva armadura -no sólo mucho más bonita y detallada, sino con algunas características nuevas-, y se prepara para recibir una medalla junto a Johnson a bordo de la estación Cairo, parte de la Red de Defensa Orbital que rodea la Tierra. Es en ese »

Información adicional



SISTEMA DE DAÑOS
El daño en los vehículos se produce tanto a causa de los disparos como de las colisiones que sufre.

BATIENDO RECORDS
El primer *Halo* ostenta el honor de ser el videojuego más vendido en Xbox con unas ventas totales de cinco millones de unidades. *Halo 2* promete seguir el mismo camino. Hace ya unas cuantas semanas, el juego fue noticia por haber alcanzado el millón de unidades vendidas a través del sistema de reservas.



SUPERVIVIENTE
El Sargento Johnson es uno de los personajes que regresa en *Halo 2*, acompañada de Miranda Keyes, hija del capitán del mismo nombre. Lo que no sabemos es cómo se las arregló para escapar de *Halo* antes de que estallara.

Lucharon por la Libertad...
Lucharon con Valor

MEN OF VALOR

SHEPARD
DEAN
ASN 98931357

PC CD-ROM

XBOX ONLY ON XBOX

Vive el infierno de la guerra de Vietnam, desde las emboscadas sufridas en la selva hasta intensos combates urbanos

Elije tu deber entre campaña para un jugador o el combate masivo multijugador de hasta 24 jugadores online

16+
www.pegi.info

PC CD ROM

XBOX

2015

SIERRA™

Información adicional



SALTANDO
Los enemigos muestran una sorprendente afición a saltar por encima de cualquier obstáculo que haya. No creas que por estar parapetado, estás seguro.

» momento cuando las naves Covenant llegan a nuestro planeta y comienza la invasión.

-Uau.

-Uau. Efectivamente. Hay muchos "uaos" del jugador frente a la escala de la acción que se presenta en la pantalla en muchos momentos del juego, aunque especialmente durante la invasión de la Tierra. Es impresionante ver a la flota Covenant sobre la Tierra, las naves Covenant que se acoplan a la Cairo en la que se encuentra el protagonista, el enfrentamiento con la primera oleada de enemigos -un claro homenaje a la entrada de Darth Vader en *Star Wars*-, apoyado, como no, por un grupo de marines que hace gala de la mejor IA de grupo que se ha visto en cualquier juego, el paseo por el exterior de la nave, el momento en que Jefe Maestro salta desde la nave en caída hacia la Tierra.... Si algo define a *Halo 2* es que probablemente sea el juego más espectacular -por la escala a la que se desarrolla la acción en muchos momentos- que hemos tenido el placer de jugar. Un espectáculo.

-¿Y que pasa después?

¡Ops! Hemos llegado al límite de los tres niveles. El tercero finaliza con el Jefe Maestro en una nave de transporte Pelican de camino a la ciudad de Mombasa, donde se concentra lo mejorcito de las fuerzas invasoras Covenant. Aquí es cuando el jugador obtiene lo que ha estado esperando durante los tres años que ha durado el desarrollo del juego. No podemos entrar en detalles de por dónde sigue la historia, pero digamos que el famoso video del E3 es un buen resumen de los niveles que siguen a continuación.

-Bueno. ¿Y qué tal está?

-Es una de las experiencias de juego más intensas que vas a encontrar. La sensación de estar inmerso en un conflicto intergaláctico se consigue gracias a unos escenarios inteligentemente diseñados, al ritmo frenético de esta parte del juego y a la cantidad de acontecimientos que suceden alrededor del protagonista. Algunos están prefijados, aunque con la suficientemente flexibilidad como para no resultar rígidos. Cosas como la irrupción de enormes naves de transporte, o de unas gigantescas máquinas de combate llamadas scarabs que se mueven como arañas, ejem, gigantes. Otras funcionan de manera distinta en cada ocasión gracias a la fenomenal inteligencia artificial del juego; sin duda, uno de los aspectos más distintivos del primer *Halo* y que aquí ha recibido una actualización.

-¿Qué cosas hace la IA del juego?

-¿Por dónde empezar? Quizás la mayor sorpresa sea ver cómo un marine se pone al volante de una warthog y le pide a Jefe Maestro que se ocupe de la torreta de disparo. Los marines ahora conducen y actúan en equipo de una forma impecable. Uno puede dejar que se ocupen de la conducción con la plena tranquilidad de que no le van a dejar en »



El haz azul es el rastro que deja el Ghost.



Hay más enemigos y vehículos en pantalla.



COMPLETISIMO LIVE
Un vistazo al juego on line de Halo 2.

Hay dos nuevos modos de juego, más un montón de variantes para estos y los antiguos. Asalto es un juego en equipo estilo *Counter-Strike* en el que el objetivo es colocar una bomba en la base enemiga. En Territorios hay que controlar una serie de puntos del mapa estratégicamente situados.



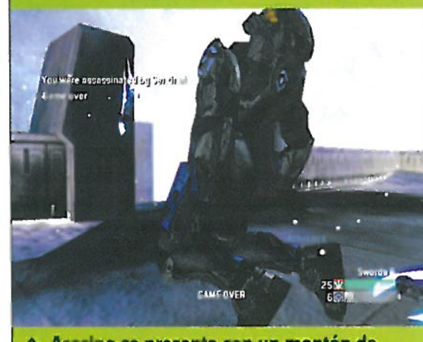
El Rey Loco es una variante del conocido Rey de la Colina. La colina en cuestión, cambia de lugar cada sesenta segundos.



Bola Loca vuelve. Puede jugarse, entre otros, en modo Fiesta -con armas aleatorias- o en modo Phantom -el portador es invisible-.



Capturar la Bandera va a ser uno de los modos de juego más populares. Emplea el Warthog para alejarte con la bandera.



Asesino se presenta con un montón de variantes. En Espada, todos los jugadores cuentan con la espada energética como única arma.



Hay abundante variedad de guerreros Elite. Algunos incluso vuelan.

mala posición. En ocasiones, es aconsejable porque ellos ya conocen mejor el escenario y hacia dónde se dirigen. En otras, simplemente por el placer de ver como resuelven las complicadas situaciones en las que se ve envuelto Jefe Maestro. Durante buena parte de *Halo 2*, la acción se lleva en grupo y eso tiene muchas ventajas. A veces es conveniente dejar que los acompañantes se encarguen de la mayor parte del trabajo sucio; en cambio, otras veces viene bien para conducir al jugador a algún objetivo, apoyarle a al hora de mantener una posición o intercambiar armas con ellos. Cuando el jugador se ve obligado a realizar varios intentos ante una situación cualquiera, puede comprobar que la IA se comporta de acuerdo con las circunstancias de cada momento. El resultado es que cada combate se desarrolla de forma diferente y dota a la acción del juego de una dinámica imprevisible. Unas veces el enemigo puede cargar directamente, otras esconderse, ocupar las torretas de disparo que quedan libres o un vehículo aún operativo tras eliminar al piloto. Al igual que el Jefe Maestro, la IA también permite al resto de personajes manejar dos armas de forma simultánea y utilizar los elementos del escenario en provecho propio. Algunos de los enemigos más brutos se dedican a lanzar objetos como cajas y depósitos de arma contra el jugador. También los usan para parapetarse. Simplemente, *Halo 2* es el juego que mejor simula una interacción realista entre los personajes no jugables.

-¿Y puede el jugador interactuar con los marines?
-No hay ninguna opción para dar órdenes. En realidad, la cosa funciona más bien al revés. Los personajes no jugables no dejan de interpelar al »

A DOS MANOS

La ROX recomienda la combinación de armas.

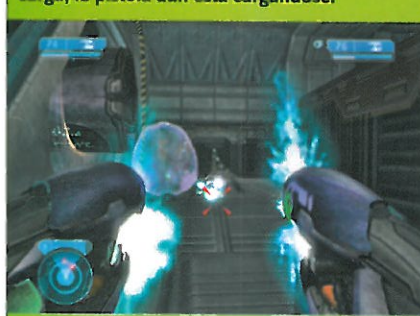
Una de las novedades más evidentes es la posibilidad de utilizar dos armas de forma simultánea. Basta con pulsar el botón Y al pasar sobre el objeto deseado, y la mano izquierda del protagonista se encargará de empuñar el arma. ¿El resultado?



Rating: ★★★ La pareja de sub fusiles concentra una envidiable potencia de fuego. Tanta que el retroceso empuja las manos del jugador y complica mantener la mira sobre el objetivo. Además, cuesta una eternidad recargarlas.



Rating: ★★ La pistola y el rifle de plasma. La primera siempre ha sido un arma más incordiante que efectiva y no es la mejor combinación. Para cuando el rifle de plasma se sobrecarga, la pistola aún está cargándose.



Rating: ★★★★ Dos rifles de plasma pueden detener a casi cualquier enemigo. Pero la sobrecarga simultánea de ambos es un riesgo considerable. Mejor utilizarlos de forma alternativa y no perder fuego ni por un segundo.



Rating: ★★★★★ Combinación de dos aguijoneadores. Más potente que en *Halo 1* y se recarga antes. Es cierto que doblar la potencia de fuego es excitante, pero es más inteligente compensar las debilidades de un arma con otra.



↑ El vehículo tamaño gigante que el jugador no llega a pilotar.



↑ Una imagen del modo multijugador Bola Loca.

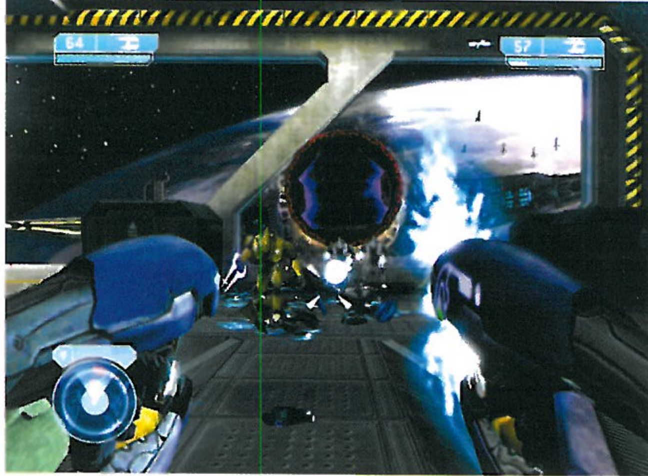
» jugador con todo tipo de comentarios, bien acerca de los objetivos a cumplir o sobre los acontecimientos que suceden. No se están callados en ningún momento, pero lo hacen de una forma fluida y natural que consigue que el jugador se olvide de que son personajes manejados por la IA.

-¿Qué tal está lo de manejar dos armas? ¿No descompensa el juego en contra de los que sólo llevan una?

-No realmente. Como todo, tiene sus ventajas y desventajas. La potencia de fuego es mayor, pero también la recarga de munición es más complicada y algo más larga que cuando se lleva una solo arma. Una cosa por la otra. Además, las granadas - para quien tenga una mano libre- siguen siendo un arma formidable, y no suele haber escasez de ellas. Por otro lado, lo verdaderamente interesante de llevar dos armas es que éstas sean diferentes para alternar el fuego de una con el de la otra. Por ejemplo, descargar un aguijoneador sobre el enemigo con una mano y, en lugar de quedarse vendido mientras se espera que los disparos alcancen su objetivo, mantener la presión con un rifle de plasma en la otra. Entre muchas otras opciones.

-¿Qué nos puedes contar sobre las armas?

-Hay un recuadro al respecto de este tema. Sí podemos añadir que algunas han sido retocadas, otras mejoradas y hay un puñado de armas nuevas. Quizás no tantas como algunos esperarían, pero con la variedad que supone el poder acceder en todo momento al arsenal de tres razas diferentes. También puede verse como una ingeniosa manera de aumentar el número de armas que puede portar el jugador sin romper el realismo.



↑ Una oleada de Elites llegan a la Tierra.

-¿Tres? ¿Son todas las razas que hay en el juego?

-No. Hay más además de los humanos, los Elite, los Drones y los Brute, y otras menos relevantes que ya aparecían en *Halo*, pero no podemos decir cuáles.



-¿Cómo son los Brute?

-Forman parte de la coalición Covenant y juegan un papel fundamental. Como enemigos, son unas bestias de considerable tamaño y mayor resistencia, que cuentan con una sorprendente habilidad para pilotar todo tipo de vehículos y, sobre todo, con muy mal carácter. Algo así como la versión extraterrestre de Conan el Bárbaro.

-¿Y los Drone?

-Vienen a ser unos insectos voladores con una enorme facilidad para poner de los nervios al jugador. Su habilidad aérea les convierte en objetivos complicados y el irritante aleteo que producen en enemigos es verdaderamente desagradable. A veces, se sujetan a superficies para disparar mejor. Es el momento de abatirlos. »

POR PRIMERA VEZ
ADÉNTRATE EN LAS BATALLAS

PEGA TIROS EN 3 MODOS PARA UN JUGADOR Y EN BATALLAS A TRAVÉS DE INTERNET O RED DE ÁREA LOCAL PARA 16 PERSONAS COMO MÍNIMO.



SÉ UN SOLDADO DE UNO DE LOS 4 EJÉRCITOS Y VIVE UN JUEGO DE DURACIÓN INTERMINABLE Y FINAL ABIERTO, EN EL QUE NUNCA SE REPITE UN COMBATE DOS VECES.



MUÉVETE CON SIGILO, MANEJA Y VUELA CON LOS VEHÍCULOS CLÁSICOS DE STAR WARS®, ENTRE LOS QUE SE INCLUYEN LOS X-WINGS, TIE FIGHTER Y AT-ATS.

WWW.STARWARSBATTLEFRONT.COM

24.09.04



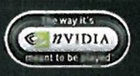








PC CD









PARA LUCHAR, PARA DIVERTIRSE Curso de balística avanzada.

El arsenal de *Halo* se compone de, nada más y nada menos, 14 armas. El antiguo rifle de asalto y la pistola tal y como la conocíamos han desaparecido. Por supuesto, hay repuestos. No es posible hablar de todas las armas del juego, pero aquí os presentamos una guía rápida de las que más hemos usado.



Subfusil

Hay que decir que funciona tan bien sobre alienígenas como contra los terroristas. Tiene un poderoso retroceso que siempre hay que tener en cuenta.



Rifle de batalla

Sustituye al antiguo rifle y dispara ráfagas de tres proyectiles. Cuenta con un poderoso zoom y es tan efectiva a larga distancia como en corta.



Pistola Magnum

La pistola del Jefe Maestro. Una de las mejores armas en *Halo 1* que ha visto disminuida la potencia de disparo. Ahí está la posibilidad de utilizar una en cada mano.



Torreta de disparo

Las torretas se operan de la misma forma que las de los vehículos y tienen la desventaja de dejar al jugador expuesto al fuego enemigo.



Rifle de plasma

El rifle de plasma ha visto reducida su potencia ligeramente. Existe una nueva variedad que corresponde a los rifles de plasma que utilizan los Brute.



Aguijoneador

El Aguijoneador se convierte en un recurso mucho más eficaz gracias a su mayor potencia, velocidad de recarga y a que los proyectiles se mueven a mayor velocidad.



Rifle francotirador

El funcionamiento es idéntico, pero el aspecto se ha visto bastante mejorado. Ahora incluye un visor que muestra lo que ve durante la perspectiva habitual de juego.



Lanzacohetes

El poderoso -y favorito en las partidas multijugador- Lanzacohetes regresa con una nueva opción. Ahora es posible fijar el objetivo de forma automática.



Espada de plasma

Acompañada de impresionantes efectos de sonido, permite realizar distintos golpes manipulando la palanca de dirección.

» -¿Hay nuevos vehículos?
-Uno no se puede mencionar, pero es una verdadera gozada. Otro ya estaba presente en el primer *Halo*. Pero ahora, el jugador puede pilotar los tanques wraith del Covenant. Además, la carrocería muestra los daños que va recibiendo el jugador.
-Antes habéis hablado de la nueva armadura del Jefe Maestro. ¿Qué novedades trae?
-La armadura del soldado espartano se llama Mark-VI. Entre sus mejoras se encuentra el incorporar un zoom 2x siempre disponible. Lo que no quita para que un buen puñado de armas cuenten son su propia mira telescópica, de mayor o menor alcance. Pero la principal novedad afecta directamente a la jugabilidad. Si *Halo* introdujo en el género la idea del escudo recargable, Bungie ha vuelto a modificar el sistema de salud del protagonista. El escudo se recarga con mayor rapidez que antes, pero no hay un indicador de la salud, digamos, personal del jugador. Cuando pierde sus defensas, puede aguantar un reducido número de impactos antes de caer abatido. El grado de daño se aprecia por las chispas que saltan en frente del visor del jugador. Lógicamente, tampoco hay paquetes de salud que recoger. Por otro lado, la linterna ahora permanece encendida durante un periodo de tiempo menor.
-¿Los escenarios del juego son destructibles?
-No. De hecho, lo que no abunda en *Halo 2* es la interacción entre jugador y escenarios. Otra cosa es que haya objetos sujetos a un sistema de física que empiezan a volar de un lado para otro entre granadas, explosiones y la fuerza bruta que exhiben algunos enemigos. Estamos hablando de cosas como cajas y depósitos de armas, sobre todo. En los niveles de Mombasa abundan vehículos abandonados que saltan en pedazos con facilidad.
-Bueno. Ya sabemos que no podéis contar nada en concreto, pero ¿podéis hacer una valoración más exacta de lo que es el modo campaña?
-La historia de *Halo 2* es, tal y como todos espe- »



↑ Ningún otro título es tan completo en cuanto a modos de juego.

Información adicional

INFORME DE COMBATE
Las puntuaciones se presentan en tablas separadas para cada modo de juego *on line*. Al final de cada partida aparece incluso la información de quién ha matado a quién en el transcurso.



JASON JONES
Todos sabemos que la creación de videojuegos es una tarea de equipo y no de una sola persona. Pero si hay alguna cara asociada a la historia de *Halo*, ésa es la de Jason Jones, Jefe de Proyecto en los dos títulos de la saga.



EDICION ESPECIAL
Por sólo 10 € más que el precio normal, 59,95 €, *Halo 2 Edición Coleccionistas* añade una presentación diferente y un DVD extra con abundantes contenidos sobre el proceso de creación de *Halo 2* y también de su predecesor.

LA CONEXIÓN RIDDICK
Ron Perlman, interprete de Hellboy en la gran pantalla, pone su voz al servicio de *Halo 2*. También se dejaba escuchar en el otro gran shooter para Xbox de esta temporada.

ESTILO GTA El Jefe Maestro puede hacerse con cualquier vehículo.

Cómo ya se sabía desde el impactante vídeo del E3, *Halo 2* permite al jugador asaltar y hacerse con el control de cualquier vehículo a su alcance. Para ello hay que apretar el botón X al situarse a su lado y la acción se realiza de forma automática. También es posible golpear al piloto o dejar caer una granada hacia él. Se trata de una característica que el diseño del juego no empuja a usar, pero ahí está para quien quiera sacarle provecho.



En el caso de los tanques Wraith, hay que encargarse de la compuerta primero. Cuanto más veces y más rápido se apriete el botón B, antes se abrirá y será posible echar al piloto.



Parece que el Jefe Maestro ha tomado algunas lecciones de Tommy Vercetti en esto de robar coches. Al igual que el mafioso, empuja al conductor de su asiento y se olvidaría rápidamente de él.



También los Banshees pueden robarse. Tanto desde delante como por detrás. En ambos casos, sitúa al Jefe Maestro en la parte superior y patea al ocupante.



La IA realiza un excelente trabajo.

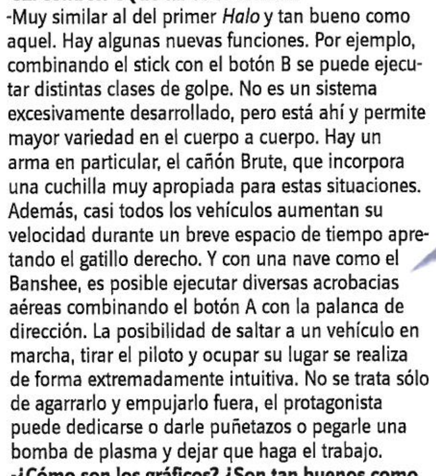


Los Elite están a bordo del Scarab.



Casi ninguna de estas pantallas muestra algo más allá del cuarto nivel.

» rábamos, épica. Es una campaña larga -15 capítulos con multitud de niveles-, muy rejugable -tanto por el interés de la historia, como por su estructura y por la propia dinámica del juego que evita que dos combates sean iguales- y todo un espectáculo por sus meritos visuales y tecnológicos. La acción funciona como una larga sucesión de "set pieces". No se trata simplemente de cruzar la puerta y matar a los enemigos que esperan, sino de afrontar y resolver una larga serie de situaciones cuidadosamente preparadas y notablemente dinámicas con las que se va encontrando el protagonista. Cuenta una historia sorprendente, que a menudo cambia de rumbo y lleva al jugador en una dirección completamente diferente. Hay una generosa cantidad de secuencias narrativas, bellamente realizadas y que añaden tensión y profundidad al juego. Hay sorpresas. Y de las grandes. De las que provocan la existencia de NDA. Hay muchos nuevos personajes y buena parte del reparto del juego anterior. Bungie ha tomado algunas decisiones arriesgadas y ha acertado de pleno con ellas. Pero también, y quizás por ese deseo de sorprender constantemente al jugador, hay líneas que se apuntan y no terminan de concretarse. Y hay también un cierto sabor continuista en la línea de George Lucas y sus trilogías *Star Wars*. A pesar de estas cuestiones, *Halo 2* sigue estando a años luz de cualquier otro juego del género, con la excepción de *Riddick* y, posiblemente, *Half-Life 2*.



-¿El control? ¿Qué tal es el control?
-Muy similar al del primer *Halo* y tan bueno como aquel. Hay algunas nuevas funciones. Por ejemplo, combinando el stick con el botón B se puede ejecutar distintas clases de golpe. No es un sistema excesivamente desarrollado, pero está ahí y permite mayor variedad en el cuerpo a cuerpo. Hay un arma en particular, el cañón Brute, que incorpora una cuchilla muy apropiada para estas situaciones. Además, casi todos los vehículos aumentan su velocidad durante un breve espacio de tiempo apretando el gatillo derecho. Y con una nave como el Banshee, es posible ejecutar diversas acrobacias aéreas combinando el botón A con la palanca de dirección. La posibilidad de saltar a un vehículo en marcha, tirar el piloto y ocupar su lugar se realiza de forma extremadamente intuitiva. No se trata sólo de agarrarlo y empujarlo fuera, el protagonista puede dedicarse o darle puñetazos o pegarle una bomba de plasma y dejar que haga el trabajo.
-¿Cómo son los gráficos? ¿Son tan buenos como lo que se han visto en los vídeos?
-Casi. Esos videos corresponden a secuencias cinemáticas y están realizadas con el motor del juego. Una vez metidos en el propio juego, se puede apreciar que dichas secuencias son objeto de un cierto embellecimiento visual en lo que concierne a la iluminación. En cualquier caso la diferencia es sutil, prácticamente inapreciable en el caso de las criaturas alienígenas y más evidente en el de los personajes humanos. »



El cañón Brute lleva un filo que le convierte en una potente arma para el cuerpo a cuerpo.

» **-¿Han mejorado mucho respecto a *Halo*?**
-*Halo* era un juego rompedor cuando se publicó y lo mismo puede decirse de su secuela. Quizás el impacto que producen sus gráficos pueda verse minimizado por el reciente *Riddick*, pero volvemos a repetir que son dos clases de juego completamente diferentes. Mientras que en el de Starbreeze abunda la oscuridad y toda la acción se desarrolla en entornos cerrados y pequeños, *Halo 2* es el polo opuesto. Predomina la luz, los escenarios abiertos y con diversos caminos a seguir. Se ha mejorado especialmente los modelados de personajes y vehículos. La cantidad de detalle que exhiben algunos de los personajes es verdaderamente impresionante, al igual que otros detalles como la sincronización labial que afecta a los Elite, por ejemplo. La diferencia en los escenarios es más sutil. Y la iluminación otorga un aspecto muy realista al juego. En general, los mundos de juego presentan un mejor acabado, una mayor variedad y cierta cansina afición por el mismo tipo de arquitectura que podía verse en el primer *Halo*. *Halo 2* destaca, principalmente, por su consistente estilo visual y las dimensiones de la acción que maneja. Es, no nos cansamos de repetirlo, el mayor espectáculo visto en un videojuego.

-¿Funciona bien el juego? ¿Hay tirones?
-Muy raramente. La acción general se desarrolla con una suavidad envidiable en todo momento y a pesar de todo lo que se muestra. Los tirones sólo pueden notarse en algún momento de carga, pero de forma ocasional. *Halo* aportó la jugabilidad con tiempos de carga casi invisibles para el jugador. Y *Halo 2* ha mejorado en este aspecto. Las cargas al inicio de cada misión también son más rápidas. Sólo se produce, en algunas secuencias narrativas, un pequeño desfase entre la imagen tal cual y la iluminación que se aplica. Pero nada verdaderamente importante. Es evidente que Bungie conoce ahora mucho mejor la consola Xbox. *Halo 2* muestra muchas más cosas y tiene un rendimiento más fluido que *Halo*.

Antes que los gráficos, el sonido, los vehículos o la historia, es la IA lo mejor del juego

-¿Qué tal está el modo cooperativo?
-Tan excitante como cuando se juega solo y el doble de divertido. Hay que aclarar que se mantiene la brillantez visual del juego.

-¿Y los modos multijugador?
-Pueden jugar cuatro personas en una misma consola y 16 a través de system link o Xbox Live. Hay 7 modos de juegos principales y cada uno de ellos acepta una serie de modificaciones. La cantidad de mapas disponibles es de 11, casi todos novedades, a los que hay que añadir los que vendrán vía Xbox Live. No hay ningún modo de juego tipo rally, pero por supuesto no faltan los vehículos en los mapas. Y hay algunas novedades más: se puede jugar como Jefe Maestro o Elite y, además, la espada energética de estos últimos -que también puede manejar el Jefe Maestro- seguro que va a causar estragos. Además, *Halo 2* permite la creación de clanes y eso va a dar mucho juego al modo *on line*. Va a ser, desde luego, EL juego para Xbox Live. Pero de eso hablaremos en más detalle el próximo mes, en la sección correspondiente.

-¿Está doblado al castellano?
-Bueno, este será uno de los puntos polémicos del juego en su versión española. O, por lo menos, objeto de más de una broma. Microsoft -y no nos referimos a la división española- ha realizado un único doblaje en español para todos los mercados hispanohablantes. Eso no quiere decir que en un país de América del Sur vayan a escuchar al Jefe Maestro hablar con un pulido acento de Valladolid, sino que por aquí lo escucharemos con un marcado acento de América del Sur. Con sus consiguientes giros y particularidades idiomáticas. Así, por ejemplo, uno puede verse inmerso en una intensa refriega con un grupo de elites para que uno de los marines que le acompañen suelte "esto va en serio, mi chavo", lo que no deja de ser una nota de humor después de todo. Igualmente, la elección de los actores sólo ha sido acertada en algunas ocasiones. Mientras voces como la de Cortana cumplen a la perfección con el personaje, otras como la del propio Jefe Maestro no son tan buenas como cabría esperar. »

↑ El ya famoso mapa de Zanzíbar.

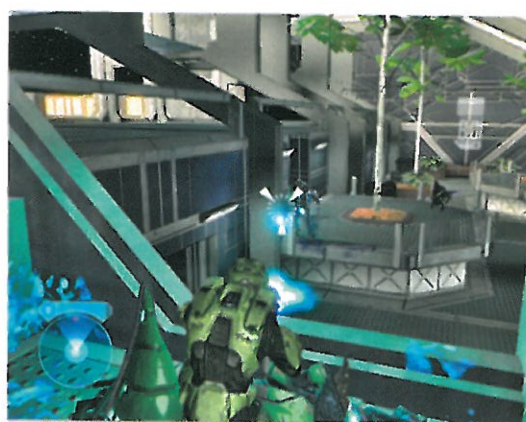

↑ Un marine ocupa una torre de disparo.

Información adicional

BUNGIE SOFTWARE
Bungie supo hacerse un nombre a lo largo de la década pasada desarrollando juegos para Mac, que luego serían adaptados al PC pero teniendo como plataforma original de diseño los ordenadores de Apple. La trilogía de shooters en primera persona *Marathon* destacaba por un fuerte componente narrativo tiempo antes de que *Half-Life* entrara en escena. La serie de juegos de estrategia *Myth* también fue otro éxito de la compañía. Después vendría el primer *Halo*, un juego concebido originalmente como estrategia en tiempo real y cuya plataforma de lanzamiento iba a ser el PC antes de que Microsoft se hiciera con los servicios de la compañía. El resto es historia del videojuego.


↑ El Jefe Maestro contempla el ataque de los Covenant.


↑ A destacar los efectos de sonido en el vacío.


↑ La campaña para un jugador se compone de 15 misiones.

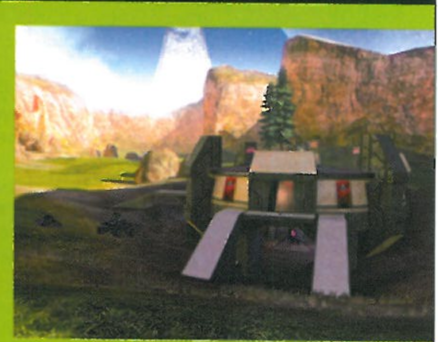
NUEVOS MAPAS Con un sorprendente sabor Unreal.

Quien lo iba a decir, pero hay una evidente influencia de la serie Unreal en los mapas multijugador de *Halo 2*. Nada que objetar, por otro lado. Hay 11 disponibles y más que vendrán a través de Xbox Live en forma de contenido descargable. La mayoría son nuevos, aunque se recuperan un par de joyas del primer Halo.



↑ Torre de Marfil está ambientado en las peligrosas calles de Mombasa. Un mapa enorme repleto de vehículos.


↑ Centro de Nave tiene lugar en el interior de la nodriza Covenant. Utiliza los ascensores gravitatorios para alcanzar los niveles superiores.


↑ Coagulación es el nuevo nombre con el que se presenta Blood Gulch. Cada una de las bases cuenta con un Banshee en su interior.



FLATOUT
¡CONDUCE A LA DESTRUCCIÓN!
"ESPECTACULAR, SALVAJE, ORIGINAL, EMOCIONANTE Y CON UNOS MINIJUEGOS QUE DARAN QUE HABLAR"
PlayStation 2 Revista Oficial España
www.flatoutgame.com
Los conductores son como el coche: ¡Dales un buen golpe y los lanzarás a través del parabrisas a la barbarie!
58 circuitos, arenas acrobáticas y de destrucción, demuestra todo lo que sabes hacer
Muros de neumáticos, vallas, postes, coches. Todo en FlatOut es interactivo, deja una masa de destrucción según vas progresando durante la carrera
XBOX
PlayStation 2
PC CD-ROM
SPARKLE
BUGBEAR ENTERTAINMENT
EMPIRE
Virgin PLAY
www.virginplay.es

ALIEN VS. PREDATOR Conoce a tú enemigo.

Arma Secundaria: Este icono sólo aparece cuando el jugador lleva dos armas. Sustituye al de las granadas.

Indicador de escudo: Una referencia del jugador sobre la salud de su personaje. Cuando alcanza niveles bajos, parpadea en rojo.

Peón (RIP): Siguen aportando la nota humorística con sus diálogos y son tan molestos como siempre. Cuando crees que has acabado con lo peor del enemigo, siempre queda alguno para fastidiar.

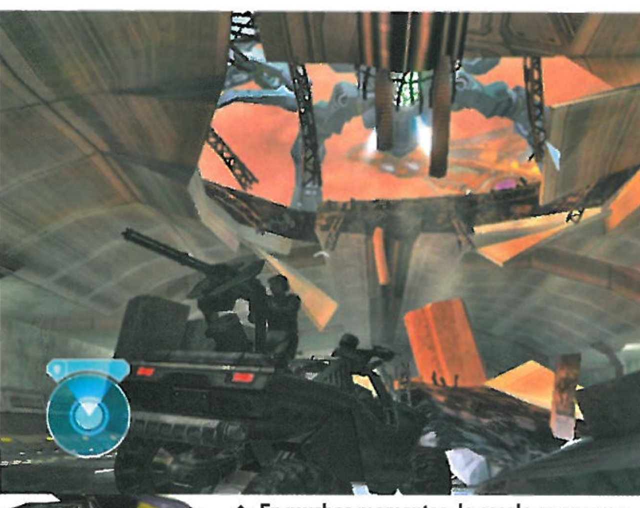
Sensor de movimiento: Los puntos rojos son enemigos. Los amarillos, personajes de nuestro bando.

Información adicional

MARTIN O'DONELL
El compositor de la música del primer *Halo* regresa para realizar un trabajo algo más arriesgado e igualmente brillante en la secuela. La música será publicada de forma independiente al juego.



RECORTES FINALES
Algunas de las características inicialmente previstas y que ya habíamos mencionado en reportajes anteriores no han llegado a la versión final del juego. No hay ATV, no hay Warthogs con lanzacohetes ni el anunciado Artic Warthog.



↑ En muchos momentos, la escala es enorme.



↑ Puedes intercambiar armas con un marine.



↑ La nave Covenant es indestructible.

» -¿Y el sonido? ¿Merece la pena el 5.1?
-Sin ninguna duda. El sonido de algunas armas -como la espada energética- se quedan grabados en la memoria y la atmósfera sonora es tan rica y espectacular como el acabado gráfico. El sonido posicional está aprovechado a fondo y, con un buen equipo, *Halo 2* es una experiencia aún más inmersiva y cautivadora. La música vuelve a ser otro de los puntos fuertes gracias a su dramatismo e intensidad y a su acertado uso en momentos clave.

-Ya no sabemos qué más preguntar. ¿Cuáles son los mayores avances en relación con *Halo*?
-Las principales aportaciones -sin romper el NDA- de *Halo 2* están en la escala de la acción que se presenta, la IA y el cinematográfico sentido del espectáculo que exhibe. *Halo 2* viene a ser como ese raro blockbuster que, además de abrumar al espectador con las mejores escenas de acción y efectos visuales, se preocupa de contar una historia capaz de capturar la imaginación del jugador.

-¿Qué es lo que más destacaríais del juego?
-Por un lado, la nueva perspectiva que *Halo 2* arroja sobre el mundo de ficción ideado por Bungie. Pero, sobre todo, la inteligencia artificial. Antes que los gráficos, el sonido, los vehículos o la historia. Es lo que hace que sus combates sean siempre tan interesantes y la responsable de que el mundo de juego funcione en torno al protagonista de la forma en que lo hacen. El mejor ejemplo pueden ser las batallas entre grupos de enemigos. Sólo *Call of Duty* -para PC y próximamente en Xbox- había intentado algo parecido y, aunque el resultado era brillante, *Halo 2* ha llegado mucho más lejos en ese aspecto.

-¿Para cuando *Halo 3*?
-Es la misma pregunta que nos vino a la cabeza al contemplar el final del juego.



Resumen

HALO 2 TODO LO QUE NECESITAS SABER

1. Bungie ha puesto un notable esfuerzo en potenciar todos y cada uno de los aspectos que hicieron de *Halo* un juego tan especial.
2. Con soporte para Xbox Live, está llamado a convertirse en el rey del juego *on line*. Tiene todo lo que se le puede pedir.
3. *Halo 2* tiene un lado continuista, pero también hay novedades. Y de las sorprendentes. Pero no podemos decir nada más
4. Gráficos y sonido se mueven a un altísimo nivel. Pocas veces la jugabilidad y la tecnología han estado tan unidas.
5. Presenta un diseño de la acción con la suficiente profundidad y flexibilidad como para que repetirlo sea todo menos aburrido.

Veredicto

Halo 2 es una obra monumental, un innegable logro en cuanto a tecnología y diseño de juego. No es perfecto, pero le falta poco.

9,7//10







www.sega.co.uk

Bienvenido a un mundo sin límites



SEGA PRESENTA

Octubre **OutRun 2**

"Outrun 2 podría perfectamente ser el mejor arcade de conducción de la historia."
Revista Ofical PS2.



























HALO 2

Llega el juego de Bungie largamente esperado por todos y cada uno de los usuarios de Xbox. No tenemos palabras para describirlo. 002



↑ PRO EVOLUTION SOCCER 4 050



↑ FIFA FOOTBALL 2005 054

Sumario33



STAR WARS: BATTLEFRONT

La aportación de Pandemic a la legendaria saga de *Star Wars* no podía tener mejores resultados. 064



BROTHERS IN ARMS: BACK TO THE FRONT

Gearbox Software nos presenta este título, que se va a convertir en el juego sobre la Segunda Gran Guerra más auténtico. 042



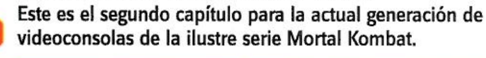
UNREAL CHAMPIONSHIP 2: THE LIANDRI CONFLICT

Esta esperada secuela está consiguiendo cosas que jamás hubiéramos imaginado posibles en un shooter. 032


XBOX
LIVE
JUGABLE
SÓLO PARA XBOX
Revista Oficial XBOX
IMÁGENES EXCLUSIVAS


Revista Oficial XBOX
IMÁGENES EXCLUSIVAS






12 / 12
Malcolm 0
Mirage 0
Raptor 0
Lilith 0

↑ Puedes derrotar a los enemigos de múltiples formas: con sigilo, con fuerza bruta, o con el empleo de la inteligencia para que se maten entre ellos.

Blinx 2: Masters of Time & Space

El tiempo juega a tu favor...



«¡Es el primer juego del mundo en cinco dimensiones!», anuncia Artoon. No tenemos la más remota idea de lo que puede ser la quinta dimensión, pero en referencia a *Blinx 2: Masters of Time & Space* no nos queda ninguna duda: es un título que se aparta del original, manteniendo toda la diversión pero pasando de las irónicas limitaciones temporales.

La novedad más destacada es la posibilidad de controlar a los personajes de la banda Tom-Tom. En esta ocasión, sin embargo, dotan al juego de mayor profundidad, empleará una mecánica de juego del todo diferente, actuando de un modo más parecido al de Sam Fisher que al de sus felinos enemigos.

Pero si los gatos alteran el tiempo, los cerdos alteran el espacio (de ahí el título). Como buen Tom-Tom, podrás superar nivel tras nivel con sigilo, creando de paso bolsas de realidad alternativa en las que esconderte. De este modo, puedes colocarte al lado de un gato con tranquilidad puesto que, al hallarte en un universo alternativo, no podrá verte. Del mismo modo, puedes cavar agujeros en el espacio y aparecer de la nada detrás de un enemigo. O, simplemente, lanzar un agujero negro a los pies de un batallón de gatos para que desaparezcan de inmediato.

Evidentemente, Blinx podrá contrarrestar todos estos movimientos con su mejorada capacidad para manipular el tiempo. Todavía podrá detener y rebobinar el tiempo, además de pausar, grabar y ralentizar lo que le venga en gana. Uno de los ejemplos que vimos planteaba una emboscada repentina seguida de una lluvia de plomo. Teníamos tiempo de salir por patas, de modo que redujimos el continuo espacio-tiempo a velocidad de caracol. A continuación, con una jugada de la que se sentirían orgullosos los mismísimos Wachowski, ejecutamos un «Neo» y nos doblamos al límite de lo que permite una espina dorsal, de modo que las balas pasaron sibilando por encima de nuestro cuerpo caracoleado. Todavía está por ver la utilidad de este movimiento y de las habilidades de la banda Tom-Tom, pero por lo visto en la demostración todo apunta a que se tratará de algo más que de meros caprichos.

Por último (o «para empezar» si te hallas en la quinta dimensión), la inclusión del modo multijugador es motivo de alegría por partida doble. Todos los niveles se han diseñado para que también puedan disfrutarse en modo cooperativo, hecho que multiplica la durabilidad del juego. Nada más empezar, nos cruzamos con un puzzle que sólo se podía solventar con la ayuda de un compañero, razón más que suficiente para repetir la experiencia. Y también tenemos las refriegas de uno contra uno (Time Sweepers Vs. Tom-Tom) que no debiera perderse ningún aficionado a las partidas a dos bandas. El paquete se completa con un exhaustivo y completísimo creador de gatos. Esperemos que la quinta dimensión sea consistente, porque cuanto antes llegue diciembre, mejor porque ya lo podremos comprobar.



↑ Si estás demasiado cerca de la explosión, rebobina el tiempo.



↑ No, esta bestia rocosa gigante no quiere ser tu amigo.





↑ Los Sweepers son enemigos letales; acostúmbrate a morir cada dos por tres.



↑ Puedes emplear tu honda para dejar inconscientes a los Sweepers.

Información adicional

¡TIC, TIC, BOOM!
Durante la partida podrás recoger diversas bombas que te irán de perlas. Pero no te pases, ya que si coges demasiadas acabarán cayendo por accidente y te harán picadillo.

MULTIGATO
En cada misión puedes tomar diversos caminos. Algunos son más fáciles que otros pero, como siempre, los más difíciles son los más satisfactorios.

ATAQUE PORCINO
En *Blinx* habrá también un modo de Batalla en el que tendrás que dirigir a toda una patrulla de Tom-Toms o de Sweepers al más puro estilo *Rainbow Six*. Además, será compatible con Xbox Live, de modo que podrás formar parte de un equipo de jugadores de todo el mundo.

Gato Modificado Genéticamente Creando al equipo de Time Sweepers perfecto...



↑ PASO 1: Xbox genera cuatro gatos aleatorios. Elige uno a modo de inicio para crear, *a posteriori*, el diseño de equipo que prefieras.



↑ PASO 2: Cambia todo lo que quieras, hasta la longitud de su cola. ¡Hay unos cuatro millones de combinaciones diferentes!



↑ PASO 3: A continuación, elige la bandera y el emblema del equipo. En este caso, las posibilidades rondan los 65.000 modelos.



↑ PASO 4: Añade tu bandera a tus gatos (aquí la suma de combinaciones es tan bestia que ni nos molestamos), y ya lo tienes.



↑ Tienes que ser un maestro en el manejo del tiempo.



↑ Podrás diseñar el aspecto de todos los personajes.



↑ La banda Tom-Tom es muy sigilosa.

↑ Tras masacrar el casco del acorazado a torpedazos, puedes manejar la cámara para ver cómo se hunde. Al mismo tiempo, podrás ver a los malos a tu espalda.

Battlestations: Midway

Combate y estrategia dignos de una gran guerra



Que a nadie se le ocurra comparar a este juego con *Secret Weapons Over Normandy*. Puede que las capturas despisten pero, tal y como hemos descubierto tras el anuncio de *Midway*, se trata de algo más que de una serie de combates a bordo de antiguallas aladas.

Midway es un campo de batalla extensísimo que recrea los famosos días que siguieron a Pearl Harbor. Tras el salvaje ataque nipón sobre el puerto estadounidense, las fuerzas del ejército de Estados Unidos devolvieron el golpe e interceptaron una comunicación de radio entre dos mandos japoneses que planeaban un segundo ataque sobre la base americana conocida como Midway. Al tanto de la situación, los americanos se adelantaron al enemigo y evitaron una segunda tunda a sus fuerzas navales. Semejante maniobra cambió el rumbo de la guerra en el Pacífico, y contribuyó a que los aliados se alzaran con la victoria. *Battlestation: Midway* es la recreación de este período. Entre Pearl Harbor y la sangrienta batalla final de Midway, dispondrás de control total sobre cualquier unidad militar de la zona. Tendrás que cubrir una serie de objetivos, pero la metodología a seguir dependerá enteramente de ti.

Armado hasta los dientes con todo tipo de vehículos, *Midway* te dotará de una libertad total de movimientos. Mediante una serie de sencillas órdenes puedes pasar de pilotar un avión de reconocimiento a lanzar ráfagas de fuego antiaéreo desde un portaaviones o, si te apetece, controlar a toda una flota de cazas estacionada sobre dicha nave. El campo de batalla está a tu entera disposición, y cuando no controles de forma directa los aviones, submarinos, cañones o barcos, la IA tomará las riendas. Evidentemente, también puedes darle órdenes, de modo que siempre estarás al mando de las acciones de tus hombres.

Durante uno de los combates a los que asistimos, un acorazado aliado lanzaba torpedos contra un casco enemigo sin dejar de controlar la situación en el puerto. Mientras tanto, interceptó por radio a un escuadrón de aviones torpederos en vuelo raso que se acercaba en la dirección opuesta y que amenazaba la banda de estribor.

Según nos dijeron, también se podría haber enviado a un submarino para que guiara al barco hasta dique seco. La decisión, al fin y al cabo, dependerá del jugador. Cada nave dispone de docenas de parámetros de daños, hecho que multiplica las opciones tácticas en batalla. ¿Estás pilotando un avión a punto de estrellarse? ¿Por qué no dirigirlo contra el puente de ese portaaviones enemigo que navega tranquilamente?

Con 18 misiones, nueve desde la perspectiva de los aliados y nueve más con los japoneses, *Midway* se erigirá en un simulador de combates polifacético y enorme, en la línea de estrategia más habitual en los títulos para PC.


↑ Vuela bajo para evitar el acoso de la antiaéreas y, masácralas.


↑ Durante las partidas *on line* tienes que defender y tomar islas.


↑ No todo se basa en la estrategia. También disfrutaremos de combates aéreos.


↑ Juega con los yanquis o con los japoneses: el campo de batalla está a tu disposición.

Información adicional

CÁMARA ESPÍA

El sistema de cámaras de *Midway* es tan dinámico que puedes ver todo lo que pasa, incluso cuando vuelas. Vimos un par de torpedos que partían de un avión antes de pasar sobre el casco de su objetivo. En lugar de perderse la explosión, la cámara giró sobre su eje para permitirnos disfrutar de los fuegos artificiales.

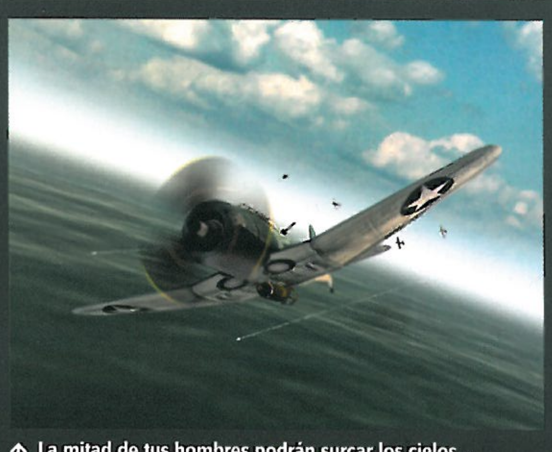
ESTO SE HUNDE

A los mandos de una nave tendrás que andarte con ojo con los daños. Deberás ordenar a unos cuantos hombres que reparen lo reparable, que apaguen fuegos, que abandonen el barco si se hunde o que se sitúen al mando de las baterías antiaéreas. Lo que sea con tal de que la nave se mantenga a flote.


↑ Si estás en un avión y ves que tus barcos sufren algún tipo de acoso, cambia de enfoque para controlar la batería antiaérea.

Vuela en libertad

El componente Live de *Midway* será enorme. Zsolt Nyulazi, director creativo, nos explicó que hasta 16 jugadores podrán compartir partidas *on line*. Al jugar ocho contra ocho, cada bando deberá cooperar a fondo para derrotar al enemigo; cada miembro controlará un aspecto diferente de las naves de tierra, mar y aire. Las islas del Pacífico que rodean a Midway servirán también para cualquier propósito estratégico. Anunciado como el primer título Live en el que el trabajo en equipo resulta vital (nada de irrupciones sin sentido), *Midway* podría impulsar de una vez por todas el universo Live. ¡Y eso sin contar con la cantidad de material descargable!


↑ La mitad de tus hombres podrán surcar los cielos...


↑ ...mientras el resto cubre sus espaldas.

Xbox brilló en el Tokyo Game Show 2004

Microsoft desembarcó con toda su artillería en la importante feria japonesa

Como todos los años, a finales del mes de septiembre se celebró en Tokio la feria Tokyo Game Show, la exposición de videojuegos más importante del mundo junto al E3, aunque en los últimos años ha visto su influencia mermada en detrimento del gigante en el que se ha convertido la feria de Los Ángeles. Pero su importancia es máxima a la hora de promocionar cualquier videojuego en Japón, ya que se celebra a las puertas del último trimestre del año, el más importante para las compañías en cuanto a ventas. Además, es una feria que durante dos de los tres días que dura está abierta al público general, por lo que resulta una excelente oportunidad para que los usuarios de a pie puedan entrar en contacto directo con las consolas y sus juegos.

Microsoft sabía de esto cuando inició su andadura en el país del sol naciente y todos los años ha acudido con su mejor arsenal para intentar atraer la atención del público: stands enormes, toda su artillería de juegos, demos jugables, espectáculos... Fue en pasadas ediciones donde se desvelaron juegos como *Blinx* o *Magatama*, y aunque en poca cantidad, siempre hay algún juego "Made in Japan" que mostrar, como es el caso este año de *Phantom Dust*.

La compañía de Redmond sabe muy bien lo que se trae entre manos, y aunque ya es sabido que las ventas de su consola allí no han sido las esperadas, su proyecto es a largo plazo y saben que necesitan conquistar el mercado nipón si quieren desbancar a la competencia. Es el segundo mercado mundial en consumo y el primero en producción en cuanto a videojuegos se refiere, por lo que no se pueden permitir dejarlo en el olvido. El propio Peter Moore, vicepresidente de la división de entretenimiento de Microsoft, declaraba hace poco en relación a Xbox 2 y el mercado japonés que «no cometeremos el mismo error la próxima vez», afirmando que la próxima consola sería más pequeña y tendrá más apoyo desde el principio por parte de los estudios nipones, lo que es toda una declaración de intenciones.

Esperando ese futuro, Xbox tuvo una presencia respetable durante esta edición del TGS gracias a un stand grande y completo, plagado de demos jugables con algunos de los mejores proyectos para la consola, incluyendo *Halo 2*, que gozó de un puesto privilegiado y permitió a todo aquel que pasaba por ahí poder probarlo en modo multijugador. También se pudo encontrar demos de juegos como *Fable* o *Jade Empire*, que tiene un aspecto estupendo, con un sistema de combate muy dinámico y unos gráficos de ensueño.

↑ Tokio se convirtió en una auténtica fiesta del videojuego durante el pasado mes de septiembre.

Como representante de la industria nacional, Microsoft puso en escena algunos títulos como *Phantom Dust*, un juego exclusivo de desarrollo interno que en esos momentos estaba a punto de salir a la calle. La revista semanal *Famitsu*, la publicación más influyente de videojuegos, puntuó este título con un 34/40, una nota bastante alta que hace albergar grandes esperanzas para que decidan traerlo a Occidente. En la feria se pudo comprobar la calidad que atesora, basado en un futuro post apocalíptico en el que diferentes personajes deben luchar entre sí usando la más variada gama de poderes que puedas encontrar.

Había varios juegos concentrados especialmente en el stand de Microsoft, aunque ninguna novedad con respecto al E3 ya que se podían probar las mismas demos, incluyendo *Conker* o *Forza Motosports*, por ejemplo. Tecmo mostraba *Dead or Alive Ultimate*, ya casi terminado, además de un segundo *pack* de expansión para *Ninja Gaiden*. Asimismo, algunas compañías tenían alguna novedad que mostrar como Sega y su formidable *Outrun 2*. Pocos juegos, pero de calidad que vienen a señalar el camino a lo que se espera el año que viene, con -posiblemente- una nueva consola que mostrar y esperanzas renovadas de cara a conquistar este atractivo mercado.

Halo 2 permitió a todo aquel que pasaba por ahí poder probárlo en modo multijugador

Sur-Ubi-val Horror

La compañía francesa Ubisoft presenta Cold Fear

Aunque parezca increíble, una compañía tan veterana y prolífica como Ubisoft no había abordado hasta ahora un género tan popular como el del survival horror, algo que va a quedar subsanado cuando se produzca -en marzo de 2005- el lanzamiento de *Cold Fear*, uno de sus nuevos proyectos.



El juego, que está siendo desarrollado por Darkworks -en cuyo haber figura ni más ni menos que la última entrega de la seminal saga *Alone in the Dark*-, nos pondrá en el pellejo de Tom Hansen, un guardacostas norteamericano que es enviado al mar de Bering con la misión de investigar un misterioso barco ballenero ruso que navega a la deriva. Como es de esperar, su llegada al navío no será sino el comienzo de una serie de terroríficos acontecimientos que forman precisamente la trama del juego.



El barco está repleto de sorpresas desagradables.



El gore no se ha escatimado.

Pyro da el golpe

La saga Commandos retorna como shooter

Ya os comentamos hace algunos meses que *Commandos* va a volver en breve y que, por fortuna, la nueva entrega de la saga va a visitar nuestras consolas.

Eso sí, conviene que quienes jugasteis con *Commandos 2: Men of Courage* os olvidéis de lo que allí visteis, pues *Commandos Strike Force*, la cuarta entrega del juego de Pyro Studios, se pasa de la estrategia a la acción en primera persona.

También queda reducido el elenco de protagonistas, ya que sólo serán tres los comandos con los que podremos contar para afrontar las peligrosas misiones que se nos propondrán, en concreto el francotirador, el espía y el boina verde.

Commandos Strike Force estará ambientado una vez más en la 2ª Guerra Mundial y nos llevará a visitar emplazamientos ubicados en Rusia, Francia o Noruega. Os ofrecemos las primeras imágenes del juego, cuyo lanzamiento está previsto para la primavera del año próximo.



Podemos cambiar de personaje en cualquier momento.



El nuevo motor gráfico en todo su esplendor.

A la calle

Ea Sports prepara versiones "callejeras" de FIFA y NBA

Dos de las franquicias más populares de EA Sports van a dar el salto a las calles de la ciudad para ofrecernos -bajo el sello EA Sports Big- una visión mucho más desenfada y alternativa de la que nos muestran sus parientes digamos más "serios".

FIFA Street está siendo desarrollado por el mismo estudio que da forma a la franquicia *FIFA* y su lanzamiento está previsto para 2005. Lo que nos ofrecerá será una versión arcade -y en la que casi todo está permitido- del fútbol tradicional, que podremos disfrutar a través de partidos de 4 contra 4 jugadores -pero también de 1 contra 1- en los que la rapidez y algunos movimientos realmente espectaculares serán en todo momento protagonistas.

Por su parte, *NBA Street V3* -la tercera entrega de esta saga baloncestística - nos ofrecerá algo muy similar pero obviamente trasladado al mundillo del baloncesto. Será lanzado el año que viene y su desarrollo corre a cargo de los responsables de la franquicia *NBA*.



Como un PC



Adaptador de ratón y teclado

Lik Sang ha presentado este periférico que permite conectar un teclado y un ratón a una Xbox y poder así disfrutar de nuestros juegos favoritos como si estuviésemos utilizando un PC, algo especialmente apetecible -como es de suponer- si estamos jugando con un shooter en primera persona.

La utilización del periférico es sumamente sencilla ya que ofrece la posibilidad de programar determinadas combinaciones de teclado, y además viene de serie con algunas configuraciones de teclas preinstaladas para juegos como *Halo*, *Counter-Strike* o *Unreal Championship*. Si quieres obtener más información, visita www.lik-sang.com.

BREVES

Sendos retrasos

Aunque por diferentes motivos, Ubisoft ha anunciado que los esperados lanzamientos de sus juegos *Splinter Cell: Chaos Theory* y *Playboy The Mansion* quedan retrasados hasta la primavera de 2005. En el primer caso el objetivo es lograr que el lanzamiento sea simultaneo en todas las plataformas, en el segundo aumentar la calidad del producto.

Noticia jugosa

THQ ha sido la compañía que se ha llevado el gato al agua haciéndose con los derechos para publicar el prometedor juego *Juiced*, cuyo lanzamiento quedó en el aire tras la bancarrota de Acclaim. Esa es la buena noticia, la mala es que la salida del juego queda postergada hasta el verano de 2005.

El retorno del King

Como muchos ya sabréis, después de meterse entre pecho y espalda el maratoniano rodaje de la trilogía de *El Señor de los Anillos*, Peter Jackson anda ya embarcado en un nuevo proyecto, que no es otro que un *remake* del clásico King Kong. La buena nueva es que Ubi se ha hecho con la licencia para desarrollar el juego basado en la peli, que será lanzado a finales de 2005 coincidiendo con su estreno.

Sólo puede quedar uno

SCi se ha hecho con los derechos para crear juegos basados en la franquicia Highlander, o lo que es lo mismo, en la serie de películas de *Los Inmortales* (nombre con el que fue estrenada en nuestro país).

Síguele la pista

La popular serie televisiva CSI está cercana a debutar en nuestra consola, según ha anunciado Ubisoft. *CSI: Crime Scene Investigation*, una aventura en primera persona que recrea a la perfección la ambientación de la serie, llegará a finales de este mismo año a nuestras Xbox.

Ya son 100

Centro Mail sigue creciendo

La conocida cadena de tiendas especializada en el mundo del videojuego anunció la apertura de su tienda número 100 el pasado 7 de octubre, lo que sin duda la confirma como todo un referente a nivel nacional y reafirma su imparable proceso de expansión que se ha mantenido a lo largo de sus 14 años de existencia.

Actualmente, la veterana franquicia cuenta con tiendas abiertas en todas las comunidades autónomas de nuestro país.



NUEVOS PACKS Con Halo 2 y FIFA 2005 como protagonistas

La nueva edición de la franquicia *FIFA* de EA Sports es objeto por partida doble de esta iniciativa, pues por un lado se presenta el *pack Football Xbox*, que incluye una consola Xbox Crystal, un mando Controller S del mismo color y una copia del juego al atractivo precio de 179,99€, y por otro se lanza también -en edición limitada- el *FIFA Football 2005 Starter Kit*, que a un precio recomendado de 69,99€ incluye tres meses de suscripción gratuita al servicio Xbox Live, el auricular Voice Communicator y una copia de este estupendo juego.

La otra gran estrella de estas navidades será sin duda el *pack Halo 2*, que además obviamente del codiciado juego de Bungie -no te pierdas el extenso análisis que le dedicamos en este mismo número-, incluye una consola Xbox Crystal y dos mandos Controller S del mismo color al irresistible precio de 199,99€.





Los más vendidos

Adelantando por la derecha como un ciclón y liándose a Takedowns contra los otros juegos de la lista, el vertiginoso *Burnout 3* se ha aupado hasta la primera posición de la lista de juegos más vendidos.



1

BURNOUT 3: TAKEDOWN
EDITOR: **ELECTRONIC ARTS**
DESARROLLADOR: **CRITERION**
Los amantes de la velocidad están de enhorabuena, porque el regreso de una de sus sagas favoritas no ha podido ser más afortunado... y vertiginoso.



2

LAS CRÓNICAS DE RIDDICK: FUGA DE BUTCHER BAY
EDITOR: **VIVENDI** DESARROLLADOR: **STARBREEZE**
Ya lo decíamos hace algunos meses: hay que verlo para creerlo. Y parece que cada vez son más que lo creen.



3

SILENT HILL 4: THE ROOM
EDITOR: **KONAMI** DESARROLLADOR: **KONAMI**
Como en el propio juego, parece que son muchos los que se han encerrado a cal y canto en su habitación para degustar las delicias -y los sustos- de *The Room*.



4

SWAT: GLOBAL STRIKE TEAM
EDITOR: **VIVENDI** DESARROLLADOR: **ARGONAUT**
Nos hallamos ante uno de esos muchos juegos a los que los usuarios le dan una segunda oportunidad cuando su precio se ve reducido. Bienvenida sea.



5

CRASH: NITRO KART
EDITOR: **VIVENDI** DESARROLLADOR: **VICARIOUS VISIONS**
Son muy poquitos los personajes que han logrado hacer un hueco en el corazón de todos los jugones; sin lugar a dudas, Crash es por derecho propio uno de ellos.



6

SUDEKI
EDITOR: **MICROSOFT** DESARROLLADOR: **CLIMAX**
Mientras aguardan ansiosamente para echarle el guante al estupendo *Fable*, los aficionados a los RPG no se olvidan del también apetecible juego de Climax.



7

THE HULK
EDITOR: **VIVENDI** DESARROLLADOR: **VIVENDI**
Mucho nos tememos que el alter ego del doctor Banner se va a poner verde de envidia viendo como otros juegos lo sobrepasan en la lista.



8

BUFFY THE VAMPIRE SLAYER: CHAOS BLEEDS
EDITOR: **VIVENDI** DESARROLLADOR: **EUROCOM**
Otro juego que retorna a la actualidad gracias a su atractivo precio... y al no menos poderoso atractivo de su protagonista.



9

NBA INSIDE DRIVE 2003
EDITOR: **MICROSOFT** DESARROLLADOR: **HIGH VOLTAGE**
Esto es lo que se llama en el argot del basket un rebote... o lo que es lo mismo, un juego que vuelve a venderse como churros gracias a su asequible precio.



10

NINJA GAIDEN
EDITOR: **TECMO** DESARROLLADOR: **TEAM NINJA**
Quién se lo iba a decir al juego de Tecmo cuando ocupaba el primer lugar de la lista... pero nada dura eternamente y menos en un sector con tanta competencia.



Los datos nos los ha proporcionado Centro Mail.

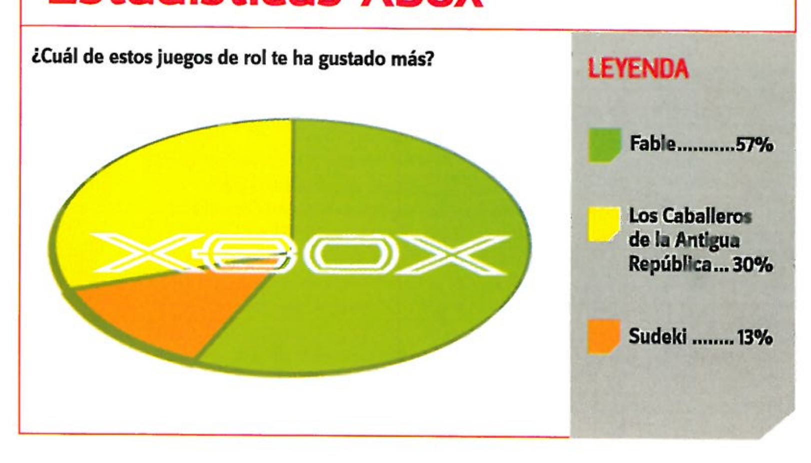
Próximos lanzamientos

FECHA	JUEGO	DESARROLLADOR	EDITOR
2005	Tron 2.0: Killer App	Climax LA	Disney
	Worms Forts Under Siege	Team 17	Sega
	X-Men: Legends	Raven	Activision
	25 to Life	Avalanche	Eidos
	American McGee's Oz	Carbon6	Por confirmar
	ATV Quad Power Racing 3	Climax	Por confirmar
	Battlefield: Modern Conflict	EA	EA
	Battlestations: Midway	Mithis	SCi
	Big Mutha Truckers 2	Empire	Empire
	Close Combat: First to Fight	Destineer	Take-Two
	Conker: Live & Reloaded	Rare	Microsoft
	Constantine	Bits Studios	SCi
	CT Special Forces: Fire For Effect	Light & Shadow Pr.	Hip Interactive
	Dangerous Hunts	Zoo	Activision
	Dead or Alive 4: Code Cronus	Tecmo	Microsoft
	Drake of the 99 Dragons	Majesco	Vivendi Univ.
	Emergency Mayhem	Por confirmar	Por confirmar
	Freedom Force Vs The Third Reich	Initial	Por confirmar
	Grand Theft Auto: San Andreas	Rockstar North	Rockstar
	King of Fighters 2003/2004	SNK	Por confirmar
	Johnny Whatever	Warthog	Por confirmar
	Jade Empire	BioWare	Microsoft
	Kameo: EOP	Rare	Microsoft
	Kill.switch	Namco	TBA
	Korea: Forgotten Conflict	Plastic Reality	Cenega
	Masters of the Universe	Savage	TDK
	Mercenaries	Pandemic	LucasArts
	MotoGP 3	Climax	THQ
	Neverend	Mayhem	Por confirmar
	Oddworld: Stranger	Oddworld In.	EA
	Otogi 2	From Soft.	Sega
	Pariah	Digital Ext.	Hip Interactive
	Perfect Dark Zero	Rare	Microsoft
	Project Cold Fear	Ubisoft	Ubisoft
	Quake IV	Raven Soft.	Activision
	Robotech Invasion	Vicious Cycle	Take-Two
	Rogue Trooper	SCi	SCi
	Roll Call	Argonaut	SCi
	Scarface	Radical Games	Vivendi Univ.
	Serious Sam 2	Croteam	Take-Two
	Sid Meier's Pirates!	Furaxis	Atari
	Spikeout: Battle Street	Sega	Sega
	Spyro: A Hero's Tail	Eurocom	Vivendi Univ.
	Star Wars: Republic Commando	LucasArts	Activision
	Starship Troopers	Empire	Empire
	Sticky Balls	Warthog	Por confirmar
	Stolen	Hip Interactive	Por confirmar
	Super Monkey Ball Deluxe	Sega	Sega
	The Fast and the Furious	Genki	Vivendi Univ.
	The Last Job	Por confirmar	Por confirmar
	Trivial Pursuit: Unhinged	Artech	Atari
	True Crime 2	Luxoflux	Activision
	Urbz: Sims in the City	Maxis	EA

*Estas fechas estan sujetas a cambios.

Estadísticas Xbox

¿Cuál de estos juegos de rol te ha gustado más?



KINGDOM UNDER FIRE™

THE CRUSADERS™

Ante una oleada de temibles enemigos,
solo los héroes se atreven a
quedarse y luchar.

12+ ™ www.pegi.info

Virgin PLAY www.virginplay.es

PHANTAGRAM









ESCRÍBENOS: Si tienes cualquier duda, queja, estás atascado en un juego o no conoces un truco para alguno de los juegos de Xbox, no dudes en escribirnos.



Sudeki.

NIVEL DE DIFICULTAD

Sólo quería saber qué hay que hacer para que los juegos sean más asequibles a todos, y no me refiero únicamente al precio de los juegos, sino a su dificultad. Soy aficionada a los juegos desde hace tiempo y poseo las tres consolas con muchos juegos, pero no he conseguido terminar muchos por frustración. En cambio, si hubiera selector de dificultad o la posibilidad de usar trucos, vería mi sueño cumplido.

Sonya (Carta)

En parte tienes razón con algunos títulos, pero sinceramente no creemos que la dificultad haya subido demasiado, sino que nos hemos acostumbrado a juegos fáciles; por eso, cuando sale alguno que nos pone las pilas nos cuesta una barbaridad. Piensa en la época de 8 y 16 bits y verás que no es para tanto. Juegos como *Ninja Gaiden* son así por expreso deseo de su creador, quien no se toma demasiado bien las preguntas sobre por qué no ha incluido selector de dificultad. La ausencia de trucos ya es otra historia, usarlos en *Halo* por ejemplo (ya que es uno de los pocos que no permite trucos) habría sido perderse una gran experiencia jugable, pero en general, cualquier juego es más aburrido y previsible usando algún truco.

A LA DE TRES

Tengo tres preguntas que me gustaría que me respondierais. La primera es saber si va a salir o ha salido ya algún juego de fútbol para Xbox Live. La segunda es pediros que me recomendéis un juego de acción en tercera persona donde la protagonista sea una chica. Por último, me gustaría saber si van a lanzar algún "controller" de un color que no sea negro o verde (he visto uno azul que han sacado en Estados Unidos).

Fernando Coloma (Carta)

Cuando leas esto ya podrás estar jugando al magnífico e inigualable *Pro Evolution Soccer 4* a través de Xbox Live, mientras que los usuarios de PS2 se han llevado un buen chasco porque se han quedado sin esta modalidad. También podrás jugar *on line* a *FIFA 2005;* si te gusta más el estilo que EA Sports imprime en su saga más conocida, no te van a faltar rivales. Juegos de acción en tercera persona hay muchos y muy buenos: *Freedom Fighters, James Bond: Todo o nada, Ninja Gaiden* o *Red Dead Revolver,* no están protagonizados por chicas (como por ejemplo *Rogue Ops*, un tanto irregular) pero a buen seguro no te defraudarán. Aún no sabemos si los mandos que comentas llegarán a comercializarse en Europa, esperemos que finalmente sí lo hagan para poder tener más variedad.





Ninja Gaiden.

SUDANDO EN SUDEKI

La cuestión es que estaba disfrutando como un enano con *Sudeki*, que me parece un juego genial tanto en gráficos como en jugabilidad (la única pega que encuentro es no poder cambiar la armadura a mis personajes, vamos que el aspecto de mis personajes me lo delimita el juego en sí). Incluso su nivel de dificultad era genial para mí, que soy algo negado en muchos de los juegos. Pero llego a un punto en que voy a la versión oscura de New Bringadier y vamos a cargarnos a una sirena. Limpio toda la cueva de la sirena, cojo una perla de las dos que hay que poner en la estatua de la sirena, y me quedo en una "prueba" en la que tenemos que reproducir la canción de la sirena; son cinco notas, cada una de ellas representada en un círculo de luz, puestos los cinco en el suelo. Por favor, decidme cuál es el orden porque me estoy volviendo loco y me he quedado atascado. ¿Cuál es el orden a seguir al pisar los cinco círculos musicales?

Vixvaporus (Correo)

Nos alegra que estés disfrutando con *Sudeki* ya que es uno de los mejores títulos que se han lanzado últimamente. Cierto es que en varios puntos *Sudeki* es un juego mejorable, pero eso es tan verdadero como que es un juego accesible y bastante entretenido, por lo que merece la pena hacerse con él. Como verás, la forma que adoptan esos círculos es la de un pentágono, así que tendrás que seguir la secuencia tal y como ves en la imagen. Eso sí, permanece el tiempo necesario en cada círculo para obtener la perla.

 2
4 5
1 3

LOS PODERES DE LA MENTE

Tenía pensado adquirir el juego *Second Sight*, ya que sus creadores hicieron *Timesplitters* 2 y me gustó bastante. ¿Es largo? ¿Realmente merece la pena?

The_One (Correo electrónico)

Aunque no se parece demasiado a *Timesplitters* (si exceptuamos el diseño de los personajes), *Second Sight* resulta del todo recomendable. Tiene sigilo, acción, una buena historia y una duración aceptable.

ARMA LETAL

Me gustaría saber si van a sacar algún juego de pistola para Xbox próximamente, porque la verdad es que a los aficionados a este tipo de títulos nos tienen un poco abandonados. Me gustaría saber, además, si van a sacar alguna versión del *Metal Slug* para Xbox porque me he enterado de que van a lanzar algunas para Playstation2.

Bisbi (Correo electrónico)

Lamentablemente, no tenemos muchas opciones en cuanto a juegos de pistola en Xbox. Al genial *House Of the Death 3,* cuyo *pack* incluía una excelente pistola de Trushmaster (además de *House Of The Dead 2* al completo incluido como extra), sólo podemos añadir *Silent Scope Complete,* una recopilación de tres juegos que Konami sacó en recreativa usando un rifle de francotirador muy espectacular. Por suerte, *Metal Slug 3* estará muy pronto entre nosotros, con su estilo de arcade clásico y una jugabilidad a prueba de bombas.

DESDE EL FORO

www.revistaoficialxbox.net

Vixvapurus no comparte el entusiasmo de medios y jugadores ante la próxima presentación o lanzamiento de Xbox Next y así lo deja patente en uno de sus mensajes, sobre todo porque ve prematura la "muerte" de una consola como Xbox, cuya potencia está lejos de ser exprimida totalmente. **Blinx:ts**, **Wilfred0** o **Dinanndove** están totalmente de acuerdo con él, por lo que aún esperan muchos grandes juegos para la "vieja" Xbox. **Yugler** parece que quiere unirse a esta generación de consolas, pero como le interesan las películas, tiene dudas sobre qué formatos pueden verse en Xbox, algo que **Jadk** le ha contestado con claridad, aconsejándole el cable RGB para obtener la salida de audio digital. **Takedown** no tiene sino palabras de admiración para los juegos que EA BIG está creando últimamente, y recomienda no perderse la tercera entrega de *NBA Street* y la segunda de *NFL Street*, a la que añadiríamos sin dudar *SSX 3*, un brutal arcade de *snowboard*. Buscando trucos está **Xevil6**, ya que anda un poco perdido en las minas de *Las Crónicas de Riddick*, sin armas y buscando una salida entre unos ventiladores, ¿algún alma caritativa que lo saque de ahí?

Para intercambiar vuestras opiniones y solucionar vuestras dudas, nos encontraremos donde siempre: www.revistaoficialxbox.net.





EPISODIO
6
EPISODIO
7
THE KING OF FIGHTERS
THE KING OF FIGHTERS 2000
LA SAGA CONTINUA
THE KING OF FIGHTERS 2001
12+
www.pegi.info
XBOX
PlayStation 2
IGNITION entertainment
SNK PLAYMORE
SNK NEOGEO
Virgin PLAY
www.virginplay.es



↑ ¿Recuerdas las películas, verdad? Entonces, ¿a qué estás esperando...? ¡Lánzale una flecha al cuello!

«¡No pasarás!»

¡Cuidado, esta barba está cargada!

Durante nuestra misión nos encontraremos con momentos de la trilogía de películas que nos permitirán tomar el control de un personaje determinado. Aquí nos convertimos en Gandalf protegiendo a la comunidad del terrible Balrog. Debemos asegurarnos de tener suficiente poder y maná para empuñar la Llama de Anor. Si no, podemos decirle adiós a la Comunidad, y hola a un mundo de dolor y huesos roídos por toda la eternidad. Por lo tanto, lo mejor es que empecemos a pulir esa varita.



↑ Varita, varita mágica...

El Señor de los Anillos: La Tercera Edad

¿Un juego de rol para dominarlos a todos?



HIZO FALTA algo más que suerte, grandes pies peludos y un barco de fantasmas para derrotar a Sauron en ese oscuro día en el que sucedió todo. Mientras que la comunidad se encontraba en su misión a través de la Tierra Media para destruir el Anillo Único había, según este bonito juego de rol, una comunidad secundaria. La historia de este equipo adicional corre paralela a la tarea de la comunidad original, y se entreteje con el argumento con el que todos estamos familiarizados; es con esta comunidad con la que vamos a trabajar.

Nuestro equipo se compone de un guerrero de Gondor, un espía elfo y un enano, y se unirán, a veces, a lo largo del juego, distintos personajes de las películas que nos ayudarán a completar objetivos y misiones específicos. Un ejemplo es cuando tomamos control de Gandalf para luchar contra el Balrog; misiones como esta son las que ayudan a enraizar el juego en la mitología de las películas.

También participa en el juego el estudio de diseño Weta, la compañía que hizo los paisajes por ordenador para las películas. Le han proporcionado a los desarrolladores acceso completo a los edificios, paisajes y formaciones naturales digitales que vimos en el cine. Las Minas Tirith que vimos en *El Retorno del Rey* son las mismas que protegeremos en el juego; no una copia, ni una interpretación, sino lo mismo. ¿Pero cómo se juega a esto?

Intentar recrear la batalla de los Campos del Pelennor como una escaramuza basada en turnos se convertiría en algo tedioso muy rápidamente, por lo cual, el énfasis se ha puesto en batallas de pequeños grupos englobadas en un campo de batalla más grande. Esto produce un equilibrio perfecto porque lucharemos en uno contra uno, mientras tenemos que contestar, al mismo tiempo, a las afluencias de la batalla que nos rodea. El ejemplo perfecto de esto es intentar matar a los Uruk-Hai, pero siendo consciente de que están llegando a nuestras almenas por una escalera. Si quitamos la escalera habremos eliminado la fuente de nuestros problemas. Y si no, siempre podemos recurrir al buen lanzamiento de hechizos al viejo estilo.

Hay más magia y pirotecnia en cinco minutos de *La Tercera Edad* que en toda la blanca y cansada manga de Gandalf. Cada personaje puede conseguir un poder o hechizo particular, que puede utilizar para ayudar a su grupo o para infligir daños al enemigo a la vieja usanza.

El tiempo que hemos podido disfrutar de *La Tercera Edad* hasta el momento nos ha bastado para poder captar las promesas que rezuma. La visión de Peter Jackson se ha trasladado de forma brillante, y la utilización de personajes importantes para dar cohesión a una serie de historias separadas no solo va a agradar a los *fans*, sino que también abrirá un nuevo capítulo de *El Señor de los Anillos*.



↑ Lanzar magia élfica es mortífero y bello.



↑ Incluso el enano consigue magia con la que jugar.



↑ El Balrog es un enemigo terrible.

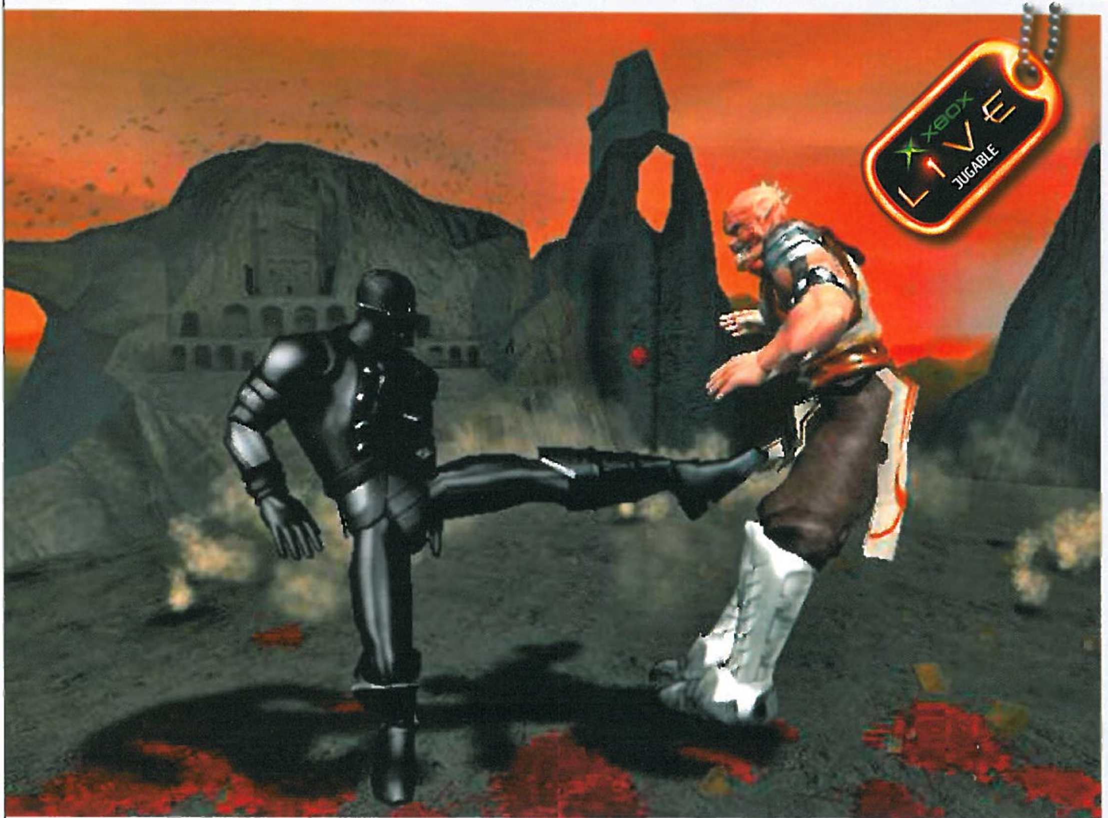


↑ La magia protege y daña.



↑ La magia hará maravillas en los trolls.

Mortal Kombat: Deception



↑ *Deception* no escatima ni en sangre ni en humor negro.

Abundantes novedades en la nueva entrega de la serie



Des: Midway	Dis: Virgin Play
Salida: 19 Noviembre	Live: 1-2 jugadores
Jugadores: 1-2	

Tras *Deadly Alliance*, este es el segundo capítulo para la actual generación de videoconsolas de la ilustre serie *Mortal Kombat*. *Deception* presenta una serie de sustanciosas novedades que lo convierten en el título más ambicioso de la desde serie que debutara hace más de una década en la SNES.

Mortal Kombat: Deception incluye el clásico modo Versus que todos los seguidores esperan bajo un espectacular acabado gráfico. Nuevos personajes, escenarios de varios niveles interactivos y trampas son algunos de los añadidos frente a *Deadly Alliance*. Pero hay otros modos de juego y que suponen una completa novedad en un beat'-em-up.

Konkest Mode permite al jugador moverse con total libertad por el mundo de *MK* para interactuar con otros personajes, resolver pequeños retos, instruirse en el combate e ir aprendiendo y perfeccionando habilidades. *Chess Kombat*, por su parte, viene a ser la versión de Midway del clásico ajedrez, con los personajes de *MK* como figuras sobre el tablero y convirtiendo cada movimiento en un feroz combate. *Puzle* tiene mucho que ver con un *Tetris* hiper violento y cargado de humor. No son pocas novedades, pero la más bienvenida por los usuarios será el juego a través de Xbox Live, ya que *Mortal Kombat: Deception* se presenta como el primer beat'-em-up *on line*, adelantándose así al próximo *Dead or Alive* y ofreciendo una experiencia completamente nueva. El próximo mes os ofreceremos el análisis del juego.

↑ *Tetris* y *Mortal Kombat* cruzan sus caminos.

El más ambicioso de la franquicia

¡Colecciónalas! Edición especial para las primeras reservas del juego.

Midway ofrece la oportunidad de hacerse con una edición especial del juego. Incluye un disco extra con entrevistas, documentales sobre el desarrollo y también el primer título de la serie. La Collector's Edition se presenta con varias carátulas diferentes y será la que reciban las 20.000 primeras reservas. Más información sobre cómo adquirirla *on line* en www.mortalkombatdeception.com.



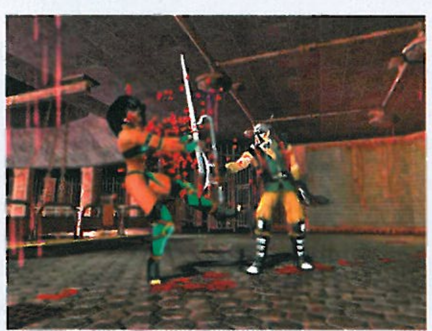




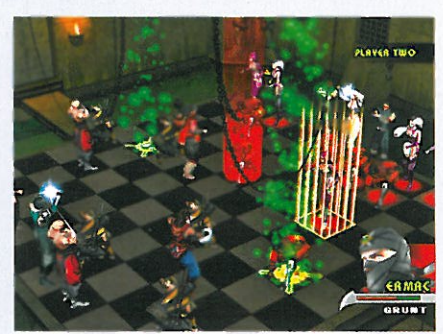




↑ Una imagen del modo de aventura Konkest.



↑ Quiere ser un punto de inflexión en la serie.



↑ ¿No recuerda al ajedrez de *Star Wars*?

TODOS TE ODIAN

FABLE™

A CADA ELECCIÓN, SU CONSECUENCIA

XBOX.COM/FABLE











it's good to play together





Microsoft game studios

El deathmatch que vino del cielo: entrevista exclusiva y primer contacto con el monstruoso shooter de Epic

Unreal Championship 2: The Liandri Conflict



Hace casi dos años que el imponente *Unreal Championship* premió con su clase a Xbox en toda Europa. Fue el primer shooter en primera persona pensado para jugar *on line* (después llegaron muchos más) para Xbox, y contaba a su favor con el apabullante éxito que había cosechado en el entorno del PC. Dos años después, su secuela, *Unreal Championship 2: The Liandri Conflict*, está consiguiendo cosas que jamás hubiéramos imaginado posibles en un shooter. Deshecha cualquier idea que ronde en tu cabeza: no se trata de una simple conversión de alguno de los títulos de *Unreal Tournament* que haya aparecido en el entorno del PC.

Epic Games vuelve a encargarse personalmente del desarrollo (el original corrió a cargo de Digital Extremes) y, como resultado, el equipo ha introducido algunos cambios sorprendentes en la famosa fórmula que potencian en grado sumo el apartado deathmarch. Se ha invertido mucho más tiempo, dinero y esfuerzo en el desarrollo de *UC2*, y por lo visto, y probado en un reciente encuentro llevado a cabo en EE.UU., la cosa pinta muy bien.

En teoría, Microsoft debía encargarse de la publicación de *UC2*, pero el mes pasado informamos del acuerdo firmado con Midway para distribuir tres títulos multijugador de *Unreal* para Xbox, entre los que se incluye *UC2*. La noticia sorprendió a propios y extraños, puesto que Midway es famosa por lanzar sobre todo juegos arcade, y no shooters provenientes del PC. «El alejamiento de Microsoft ya estaba planeado, ya que la compañía empezaba a centrarse sobre todo en sus propiedades intelectuales», explicó Michael Capps, presidente de Epic, durante una entrevista exclusiva.

«Brindaron todo su cariño a *Unreal Championship 2*, pero al mismo tiempo sabíamos que no íbamos a convertirnos en otro *Halo* para la compañía, y Midway decidió apostar fuerte. Ahora Midway participa en este segmento del mercado del PC con la credibilidad que le otorga *Unreal*, además de echar el guante a un juego que está prácticamente terminado. Midway ha trabajado duro durante los últimos doce meses, y *Unreal* casa a la perfección con los títulos más destacados actualmente en desarro- »



↑ La acción es tan frenética en primera como en tercera persona.



Parece una escena extraída de *Star Wars*. Emplea la espada para matar y matar.

Para sobrevivir tendrás que bloquear los ataques del enemigo.

El Kameo de Mortal Kombat

Una sorpresa agradable para los incondicionales de MK

¿De qué va? ¿Acaso aparecerán algunos personajes de *Mortal Kombat* en un juego de *Unreal Championship*? «Un personaje de los más conocidos del universo *MK* pudiera gozar de cierto protagonismo en el juego», revela Capps. «Había un personaje que odiábamos en particular, y queríamos deshacernos de él. En ese momento entró en juego Midway y nos preguntamos si nos permitirían introducir algo diferente. Todo el mundo conoce la saga *Mortal Kombat*.» Todavía no disponemos de información más concreta, pero seguro que alguna de las grandes estrellas de *MK* goza de un pequeño papel.

MORTAL KOMBAT
DECEPTION



En *UC2* aparecerá algún luchador de *MK*.



¿Será Sub Zero el elegido?

«Es un motor totalmente nuevo que plasma hasta 120.000 polígonos en pantalla»

»» llo, como son *NARC* y *Área 51*. También supuso un duro golpe la escisión de Atari: muchos de sus creadores llevaban más tiempo trabajando con *Unreal* que algunos miembros de Epic.»

Dicen que *UC2* es un título de segunda generación para Xbox pero, ¿qué significa eso exactamente? ¿Qué podemos esperar de *UC2* que no hayamos visto ya en el original? «*UC* era una especie de conversión del *UT2003* y no se optimizó para Xbox. En esa época, el equipo de Digital Extremes trabajaba codo con codo con los responsables de Microsoft para que el juego funcionara en Xbox Live a tiempo para el lanzamiento de Live, explica Capps.

«En esta ocasión, hemos podido dedicar mucho tiempo a trabajar con el hardware de Xbox», continúa, «y desde el punto de vista gráfico lo hemos explotado al máximo. En pantalla pueden plasmarse hasta 120.000 polígonos a la vez. Es un motor totalmente nuevo que sólo funciona para Xbox. En cualquier consola se aprecia una gran mejora entre los juegos que acompañan al lanzamiento de la máquina y los que aparecen un par de años después. Esta será la tercera Navidad de Xbox, y la diferencia se notará más que nunca.»

Nosotros apreciamos dicha diferencia nada más aterrizar en *yanquilandia*. La mandíbula se nos cayó al suelo al contemplar la claridad y precisión de las imágenes que proyectaron ante nuestros ojos. La dosis de imaginación dedicada al diseño gráfico de los mapas ha sido harto generosa, y el equipo ha logrado extraer hasta la última micra de potencia que late en las entrañas de Xbox para dotar a *UC2* de un aspecto que roza lo increíble.

«Llevamos unos 18 meses trabajando en el juego, y la opción Live funciona a tope, hecho que nos ha sorprendido a nosotros mismos», explica Capps. «La gestión de todos esos menús Live supone mucho trabajo. *UC* se diseñó originalmente para funcionar con un módem para PC, pero *UC2* maneja la banda ancha con mayor profesionalidad gracias al nuevo motor. Si la conexión es buena, el juego *on line* funciona a la perfección. Al limitar las partidas a ocho jugadores, nos aseguramos de que jamás se produzcan molestos lapsos e interrupciones por culpa del *overbooking*.»

Digital Extremes desarrolló *UC* y *UT2003*, pero la franquicia ha vuelto a Epic Games para el lanzamiento de *UC2*, hecho que, como no, tiene sus ventajas. «Los chicos de DE hicieron un gran trabajo con sus juegos, pero nunca hubieran apreciado a la franquicia como nosotros; esta saga es nuestra pasión, y *Unreal* fue el juego sobre el que se cimentó la compañía. La recuperación de los derechos ha significado mucho. Además, disponemos de otra franquicia independiente de *Unreal*, una franquicia que iniciamos justo ahora y de la cual todavía no puedo desvelar nada. La vuelta de *Unreal* a nuestros dominios nos permitió concentrarnos en ella al cien por cien.» »»

SOBRE EL HOMBRO

Un nuevo enfoque para disfrutar de la acción en primer plano

El enfoque en tercera persona es toda una novedad. En el menú de opciones puedes configurar el juego para que tu enfoque preferido se seleccione de forma automática según el arma que emplees. Si te apetece manejar el lanzacohetes en primera persona pero el rifle en tercera, nada te lo va a impedir.


En tercera persona puedes ver la acción con mayor amplitud que mediante el enfoque en primera persona.


El nuevo enfoque va de perlas cuando vas a liquidar a alguien. Vigila, no obstante, que no haya nadie detrás de ti.

» Sin lugar a dudas, la novedad más sorprendente que se ha introducido en la fórmula de *Unreal* (también en deathmatch), es un modo en tercera persona acompañado de armas para combates cuerpo a cuerpo. La primera vez que probamos *UC2* lo hicimos en su totalidad en primera persona, pero no tardamos en darnos cuenta de que necesitábamos involucrarnos de inmediato con el nuevo enfoque y las nuevas armas.

Dos jugadores pueden correr y dispararse a la vez; además, cuando están cerca, pueden soltar las armas habituales y desplegar las nuevas armas de combate cuerpo a cuerpo (espadas y varas). Acto seguido, ambos personajes proceden a sacarse los higadillos mediante sencillos combos y movimientos especiales. Para alzarse con la victoria conviene conocer a fondo cada combo, algo de lo que nos dimos cuenta tras sufrir unas cuantas *rebanaciones*.

«Lo cierto es que la primera vez que me sugirieron la posibilidad de incluir un modo en tercera persona no estaba del todo seguro. Sin embargo, la mecánica de los combates no es excesivamente complicada, de modo que el jugador no dispondrá de tres estilos de lucha diferentes en la tradición de *Mortal Kombat*», asegura Capps. «Cuentas con un par de ataques principales y unos cuantos movimientos de salto y bloqueo. Es algo tan complejo como una de las armas de largo alcance. He descubierto que, al jugar a *UC2*, la gente emplea ambos enfoques al cincuenta por ciento. La tercera persona se reserva para los encuentros cara a cara. Cuando realizas un salto para encaramarte a una pared, debes hacerlo en tercera persona, porque de lo contrario resulta imposible. Sin embargo, puedes cambiar tantas veces como quieras con el botón Negro. Yo prefiero utilizar el lanzacohetes en primera persona, pero si prefieres configurar un perfil determinado para cada arma nada te lo impide.»

Algunos tipos de personaje disponen de habilidades especiales, como flotar en el aire durante unos segundos, salvar grandes distancias a saltos, o desplazarse a una velocidad inusual. Cada clase, además, cuenta con una selección de destrezas que se acti- »


No pierdas de vista el trofeo...

La Ripjack es un arma excelente; cárgala y deja que la sierra circular vuele y sesgue cabezas

En la versión definitiva habrá diversos tipos de partidas deathmatch multijugador, además de unas cuantas sorpresas. ¡No sé si podremos resistir la espera!



¡JUEGA ON LINE!

WE TALKING OR PLAYING?

PLAY AGAIN TOMORROW?

Descubre 

Ahora puedes jugar Online con dos de los juegos más deseados de Xbox®.









El Starter Kit incluye:
3 meses de suscripción a Xbox® Live™
+ Xbox® Live™ Comunicator.

69,99 €
P.V.P. Recomendado

69,99 €
P.V.P. Recomendado



it's good to play together

xbox.com/es

LIVE INCLUYE FUNCIONES ONLINE



↑ Michael Capps: el jefe de Epic Games.

↑ Cada personaje dispone de unas habilidades específicas.

LOS PLANES LIVE

Epic no se dedica únicamente a finiquitar el juego, sino que también prepara contenidos descargables, que, según Capps, estarán disponibles cuando se lance el juego. «Ya tenemos planeada la primera hornada de contenido descargable, y esperamos poder ofrecerla en cuanto lancemos el juego», afirma. Se han incluido opciones para cambiar la jugabilidad después del lanzamiento si el estudio así lo necesita. «De este modo, si un arma es demasiado poderosa en el modo multijugador, podemos enviar actualizaciones al archivo de configuración. Espero que el juego sea perfecto en su totalidad ya de inicio, pero preferimos cubrirnos las espaldas, por si acaso, como nos sucedió con UC. De este modo podremos solventar cualquier problema de inmediato.»



↑ *UC2* será un monstruo en su versión Live.

Es una experiencia deathmatch de primera para el que pudiera convertirse en el último juego de Unreal para esta generación de Xbox



↑ Que no te dé un patatús.

» van cuando el medidor de adrenalina está al máximo.

«Me encanta el estado Ágil (Nimble), que es uno de los combos estándar que otorga al personaje un salto cuádruple y baja gravedad, y me encanta combinarlo con el rifle de francotirador para acceder a las áreas más altas del mapa», continúa Capps. «La Ripjack también es un arma excelente; me gusta cargarla a tope y dejar que la sierra circular salga disparada sesgando cabezas. El juego aporta un total de 18 armas, y todas son muy viscerales. Los escenarios también son muy sangrientos.»

Si a todas estas beldades añadimos los modos en primera y tercera persona y las armas de combate cuerpo a cuerpo, el combinado resultante es una experiencia deathmatch de primera para el que pudiera convertirse en el último juego de *Unreal* para esta generación de Xbox.

«De momento no planeamos diseñar más juegos para esta Xbox. "Unreal Warfare" es un nombre en clave para otro juego en el que trabajamos, pero no está ambientado en el universo de *Unreal*. Si has visto las capturas del *Unreal Engine 3*, sabrás hacia qué dirección apuntamos».



↑ Pudimos sentarnos y disfrutar de *UC2* en el Midway's Gamers Day.



↑ Tendrás que conocer a fondo tus habilidades en el combate cuerpo a cuerpo.



El juego que BioWare siempre quiso hacer...

De una galaxia muy, muy lejana a la antigua mitología china

BioWare nunca ha hecho un juego malo. Nunca. Antes de que los desarrolladores canadienses entraran arrollando en Xbox con el asombroso *Los Caballeros de la Antigua República*, ya se habían hecho un nombre enorme en PC con las franquicias *Baldur's Gate* y *Neverwinter Nights*. En agosto de 2002, Microsoft anunció que BioWare estaba trabajando en un título original exclusivo para Xbox. En septiembre de 2003, el juego fue desvelado finalmente como *Jade Empire*, un título de acción-rol con un aspecto increíble basado en la antigua China. Para entonces, *Los Caballeros de la Antigua República* estaba casi terminado y pensábamos que *Jade Empire* seguiría una fórmula similar. ¡Estábamos equivocados! Después de ver el juego en funcionamiento, nos quedamos pasmados por el énfasis que pone en la acción en tiempo real. Está tomando forma para ser un JDR con un elemento de lucha que rivalizará con *Dead or Alive*...

«Hemos trabajado a partir del conocimiento que conseguimos al desarrollar *Los* »

» *Caballeros de la Antigua República* y estamos llevándolo todo a niveles superiores», nos cuenta Ray Muzyka, co-CEO de BioWare, mientras nos enseña nuevas zonas del juego. «Hemos utilizado influencias de un montón de películas clásicas chinas de kung fu con cosas como un combate en una casa de té donde los contrincantes se atacan sobre las mesas y a través de las paredes.»

Nos reunimos con Muzyka para echar un vistazo a seis nuevas zonas del juego final. «Lo primero es un combate clásico en una casa de té china. Todos hemos visto películas de artes marciales en las que aparecían alocadas secuencias de combate en casas de té donde se rompían las mesas, los villanos saltaban sobre barandillas y el desbarajuste estaba asegurado; esto es lo que hemos creado en esta zona», dijo Muzyka. «Allí mostramos el nuevo modo de combate, que ahora, además de poder apuntar a los enemigos y poner la pausa al juego para pensar nuestras acciones de forma estratégica (también podemos jugar en tiempo real), nos permite jugar como si de una pelea se tratase, es decir, vagando libremente en combate. Esto es útil cuando nos enfrentamos a enemigos de bajo nivel o si queremos acercarnos a una zona de combate de lucha media para ver qué podemos encontrar que nos ayude a afrontar la lucha. En esta zona mostramos un grupo de interesantes nuevos estilos y movimientos, como el estilo de los Sables Gemelos, con armas rápidas; el estilo mágico del Casco de Hielo (útil para congelar a los oponentes, lanzando una armadura de hielo sobre uno mismo o creando una tormenta de nieve para crear una zona de daño a nuestros oponentes);, y un nuevo estilo de transformación: el Demonio Caballo, que puede inmolar a los enemigos lanzando llamas desde su ardiente crin.»

La atmósfera de esta zona captura todo lo que el juego ofrece de forma brillante. Cada vez que vemos el juego funcionando, la fluidez y la suavidad de la animación y la captura de movimiento nos echan para atrás. «*Jade Empire* incorpora las mejores animaciones de BioWare hasta la fecha», afirma Muzyka. «Toda la animación en el juego procede de capturas de movimientos (excepto las de los monstruos, por supuesto) y ha sido optimizada por nuestros animadores para conseguir un aspecto bastante asombroso. *Jade Empire* incorpora un motor de juego de segunda generación optimizado para Xbox por BioWare. Hemos contado con maestros en artes marciales de lugares tan lejanos como la China continental, algunos de ellos campeones nacionales de sus respectivas artes marciales, con los que hemos hecho la captura de movimientos para el juego. Además, para hacer más realistas a los actores virtuales en el juego, las miles de líneas de diálogo del juego han sido totalmente dobladas con sincronización de labios y animaciones faciales detalladas: los personajes no jugadores con los que interaccionamos en las 30 horas de historia, realmente cobran vida.»



↑ Nos transformaremos en demonios.

Después de mostrarnos una segunda batalla, ligeramente más intensa, contra un enorme ogro, pasamos a la zona del Horno de Lord Lao, que Muzyka describe como una juguetería mágica de un inventor loco. En esta zona vimos otro estilo mágico, la Llama Nefasta, que es extremadamente poderosa si la nivelamos utilizando puntos de estilo. También nos explicaron paso a paso nuevos estilos de armas: Anillos Gemelos y Tigre Saltador. «Tigre Saltador es útil contra el último enemigo de esta zona, el Príncipe de la Pena, un Demonio Elefante que tiene un ataque terremoto», explica Muzyka. «El estilo Tigre Saltador es útil porque es terriblemente rápido; si podemos lanzar una secuencia entre las pisadas del elefante, nos permitirá inutilizar a nuestros oponentes más lentos en poco tiempo.»



↑ Esta es una captura tomada del Combate de la casa de té china.

Muzyka también nos mostró algunas zonas secretas del juego. Entre ellas destacaba un pequeño vistazo a la Ciudad de los Asesinos del Loto y a la Tierra de Tien, un pueblo pesquero aparentemente pacífico que tiene muchas cosas siniestras escondidas debajo de la superficie. La última zona que vimos fue una de la que Muzyka no podía hablar para mantener la historia a salvo. Este estilo de secretismo nos recordaba a Bungie y al argumento de *Halo 2*. «La historia es una de las partes más importantes de un buen JDR y *Jade Empire* es un JDR-acción estupendo con un argumento estupendo», afirma Muzyka. «No nos gusta reventar a los aficionados la sorpresa de un buen argumento. Esperamos que los aficionados disfrutasen del argumento en *Los Caballeros de la Antigua República* y estamos trabajando para asegurarnos que el de *Jade Empire* sea aún más emocionante, e incluso mejor.»

> «Estamos trabajando para asegurarnos de que la historia de Jade sea aun más emocionante que la de Los Caballeros de la Antigua Republica.» Ray Muzyka, joint CEO, BioWare

Los elementos de lucha funcionan a una velocidad increíble, pero Muzyka asegura que no tendremos que aprendernos combos de diez pulsaciones para conseguir los mejores resultados. «Es bastante elegante», dice. «Por un lado es fácil y accesible, lo que agradará a los aficionados a la acción, y por otro sigue proporcionando profundidad para atraer a los aficionados a los JDR tradicionales. A todos los estilos se accede a través del mando de dirección que nos permite cambiar rápidamente de estilo, en tiempo real o mientras el juego está pausado con el botón BACK -de forma similar al modo de pausa de *Los Caballeros de la Antigua República*-.»



↑ No te creerás lo que estás viendo cuando contemples toda esta acción en funcionamiento.

Podemos remapear los controles con el mando de dirección manteniéndolo pulsado en una dirección determinada. La parte derecha del mando controla la mecánica de la lucha; el Botón A, que ejecuta acciones como abrir puertas y hablar con la gente en el modo Exploración, hace ahora un ataque a corta distancia, como un puñetazo en el estilo de las artes marciales o un ataque más débil pero a mayor distancia en un estilo mágico, como Llama Nefasta.

El Botón B bloquea o, si lo mantenemos pulsado y movemos el *stick* analógico izquierdo (movimiento), nos permite evadirnos rodando hacia la izquierda o hacia la derecha, hacer volteretas hacia atrás, o saltar a la cabeza de nuestro oponente si nos movemos hacia delante. El Botón X hace ataques a una distancia mayor, como una patada en el estilo de las artes marciales o una bola de fuego (ataque más lento y más potente) en Llama Nefasta. Si mantenemos pulsados juntos X y A, haremos un golpe violento, un ataque potente aunque más lento. Si mantenemos pulsados juntos A y B, haremos un despeje, que derribará a todos los enemigos. A-A-A es un ejemplo de un combo sencillo, como lo es X-X-X; si los coordinamos correctamente podremos realizar un combo en todos los estilos de lucha.

«El número de combos se mantiene bastante limitado, ya que queremos que este juego guste a los aficionados a los JDR y a los de acción. *Jade Empire* no es un juego de lucha; es más un JDR-acción, aunque los amantes de la lucha lo disfrutarán. La profundidad táctica reside en elegir el ataque correcto y el estilo correcto para cada oponente», explica Muzyka. «Al considerar que este accesible sistema de control es más o menos el mismo para todos los estilos del juego, nos damos cuenta de que el juego es al mismo tiempo intuitivo y profundo.»

Pero hay más características innovadoras. «En el modo enfoque, el "reloj" amarillo que veremos en la interfaz en el juego final nos permite ralentizar el tiempo para nuestros oponentes. Ésta, junto con la salud y la energía mágica Chi, es una de tus tres habilidades secundarias. Es un precioso recurso, ya que muchos oponentes pueden ser derribados cuando el tiempo se ralentiza. Activaremos y desactivaremos el enfoque utilizando el Botón Y. Es realmente sencillo de utilizar, aunque necesitamos mantener con cuidado algo de reserva para aquellos enemigos que acaban siendo más difíciles de lo que esperábamos al principio.» »



El elemento de lucha funciona a una velocidad increíble, y no tendremos que aprender combos de diez pulsaciones para conseguir los mejores resultados

Incluso con todo este énfasis puesto en la lucha, Muzyka no piensa que el juego en general sea para Bioware una salida de sus raíces de JDR. «Jade tiene los mismos elementos principales que componen un JDR de BioWare; uno de ellos es una historia inmersiva, con elementos no lineales, subtareas y la habilidad de jugar con un personaje bueno o malo. El segundo es la interacción entre nosotros y los PNJ, que son muy reales en el aspecto de que tienen sentimientos emocionales hacia nosotros o hacia los personajes en nuestro grupo, como por ejemplo, intereses amorosos hacia uno de ellos.»

«Otro elemento es la exploración; estuve jugando la primera zona el fin de semana y me sorprendió lo divertido que es. Ninguna de las zonas es mayor que las de *Los Caballeros de la Antigua República*. Podemos correr explorando los entornos, ver a la gente hablando entre ellos, haciendo submisiones... El cuarto es la progresión de los personajes. Hemos intentado por todos los medios hacer muy accesibles las habilidades. Hay tres principales y tres secundarias. Detrás de ellas tenemos un sistema de amuletos que se introduce en esas habilidades. Por último destacaría el sistema de estilos ya que hay más de 30 estilos de lucha, para que podamos conectarlos y hacer cosas completamente diferentes. Estos cuatro aspectos constituyen una buena razón para jugarlo (y para volverlo a jugar) y son las cosas que componen un juego típico de BioWare.»

Jade Empire tiene un aspecto impresionante y estará listo para ser publicado en primavera. «Hemos tomado estos elementos principales y los hemos mezclado con un sistema de acción realmente bueno», concluye Muzyka. «Pienso que este va a ser el mejor juego que hayamos hecho nunca en términos de historia, interfaz y combate.» Después de ver la última versión de *Jade Empire*, le creemos. ¡Y tú también deberías!. En breve te lo contaremos todo.

↑ Mitad juego, mitad realidad: si ambas fotos fueran en color, ¿se apreciaría alguna diferencia?

Desembarcamos en Normandía para sacar a la luz la investigación que ha posibilitado esta aparición

Brothers in Arms: Back to the Front



Una calma resaca de olas mece la desierta playa, bañando nuestros pies desnudos mientras una fina lluvia humedece los rostros. Cuesta creer que hace 60 años este paraje idílico se transformara en una orgía de plomo, explosiones y cuerpos sesgados acompañada por el ensordecedor estruendo de olas tempestuosas, crujir de huesos y carnes de soldados desgarradas por centelleantes balas.

En este mismo lugar, en la playa de Utah, tuvo lugar una de las operaciones más largas y decisivas de la Segunda Guerra Mundial: la Operación Overlord. También es la primera parada de nuestro peculiar viaje a Normandía, el cual nos lleva a acompañar a Randy Pitchford, presidente de Gearbox Software, y a John Antal, director histórico de la misma empresa, durante su última incursión exploradora por la zona. Dicha excursión supone la culminación de tres años y medio de investigación con el objetivo de transformar a su próximo shooter táctico por pelotones, *Brothers In Arms*, en el juego sobre la Segunda Gran Guerra más auténtico que se ha creado jamás.

Desde luego, no se trata del primer shooter para el cual se lleva a cabo un proceso de investigación sobre el terreno durante la fase de preproducción. A fin de cuentas, ¿qué desarrollador podría resistir la tentación de pasar un día en una galería de tiro, por ejemplo? Sin embargo, lo que no resulta tan habitual es que un equipo se implique tanto como ha hecho Gearbox con *Brothers In Arms*. Se trata de un juego que sigue la pista de la Brigada Paracaidista 502d del Regimiento de Infantería norteamericano durante la batalla de ocho días con la que se pretendía acorralar a los ocupantes alemanes y liberar al pueblo francés de Carentan durante los desembarcos del Día D.

«No hemos parado de investigar desde el primer día del desarrollo», explica Pitchford mientras le seguimos por la playa en dirección a unos búnkers ruinosos. «Hemos tomado miles de fotos de la zona, estudiado fotografías aéreas de reconocimiento de 1944, hablado con incontables veteranos de la guerra, y leído todos los »



↑ Las carreteras que rodean a Carentan eran un lugar ideal para plantar emboscadas.

TURISMO DE SOFÁ

Normandía, desde la comodidad del sofá de casa.

Gearbox ha trabajado tan duro para recrear con todo lujo de detalles el pueblo de Carentan que incluso los marcos de las ventanas de las casas, como el que aparece en el Dead Man's Corner (Esquina del Hombre Muerto) en el que un piloto de tanque ardió vivo, aparece en todo su esplendor, con el diseño en rojo y blanco característico desde la época napoleónica.



↑ El Dead Man's Corner de la ciudad francesa de Carentan se ha recreado con todo lujo de detalles, incluidos los marcos de las ventanas.



↑ Pitchford (izquierda) y Antal (derecha), de pie en una acequia a los pies de Colina 30. Puedes estar seguro de que la misma acequia aparecerá en el juego.



↑ ¿Ves cómo se mueve el equipo? Los compañeros que controla la IA se desplazarán del mismo modo en el juego.

«Cuando aterrices en la primera misión sólo dispondrás de un cuchillo; ya que esto es lo que le pasó a muchos de los paracaidistas»

» libros que hemos encontrado sobre la materia.»

Al introducirnos en los claustrofóbicos cobijos de hormigón, Pitchford explica que *BIA* replicará estas construcciones monstruosas hasta el más mínimo detalle, incluida la Kill Hole, una tremebunda ametralladora fijada a una minúscula obertura en la entrada del búnker. «El jugador tendrá que planear muy bien el asalto a estos búnkers, porque de lo contrario el pelotón será historia en cuestión de segundos», avisa.

El conocimiento que tiene Pitchford de la zona es impresionante, puesto que se pone a regurgitar hechos históricos mientras nos conduce a una grieta en el muro de hormigón que separa la playa de la carretera. «En 1944 este agujero no estaba aquí», explica Pitchford mientras señala hacia la apertura. «La 502d aterrizó detrás de las líneas enemigas y abrió este agujero en la pared, para que los soldados que llegaran por mar pudieran salir de la playa. En el juego aparecerá el momento en el que tienes que volar esta pared; cuando lo hagas, verás a miles de soldados americanos corriendo por la playa mientras los nidos de ametralladoras alemanas intentan frenarlos.»

Ha sido una salida impresionante y, mientras nos adentramos en los confines secos del autobús y partimos rumbo a nuestro nuevo destino, procedemos a interrogar a Antal, coronel retirado del ejército estadounidense, sobre su papel en el juego. «Enseñé al equipo de Gearbox todo lo que sabía sobre los paracaidistas del Día D, sobre la brigada paracaidista 502d del Regimiento de Infantería, las armas que llevaban y las tácticas que emplearon», explica. «El concepto que late en las tácticas del campo de batalla no es otro que el de encontrar a los enemigos, impedirles moverse con el armamento disponible y, por último, flanquearlos. Para salir bien parado de *Brothers In Arms*, tendrás que dominar el arte de estas tácticas de guerra.»

A última hora del día tuvimos la oportunidad de ver dichas tácticas en acción durante una completa demostración del juego, en la cual Pitchford utilizó el intuitivo sistema de comandos para ordenar a su equipo de tiradores que masacrara al enemigo mientras su equipo de asalto se dedicaba a rodear a las fuerzas alemanas y a acorralarlas con resultados devastadores.

Pero volvamos al minibús y a la segunda parada de nuestro viaje, un castillo »

HERMANOS DE SANGRE

Los acídos por la patria.

La visita al cementerio de Omaha Beach fue muy emotiva. Un mar de cruces y estrellas de David blancas se extendía por doquier, en homenaje a todos los héroes que cayeron en aquella batalla y de los que nadie quiere olvidarse. Un homenaje a título póstumo



Gearbox espera que *BIA* sirva para que las nuevas generaciones conozcan los horrores y sacrificios que sus antepasados tuvieron que sufrir para lograr la libertad, y entiendan así que las guerras deben evitarse.



Los miembros de los pelotones de *BIA* no están basados en gente real, pero presentan personalidades individuales, de modo que el jugador se sentirá ligado a sus vidas.

» en el corazón de Carentan cerca del cual aterrizaron muchos de los paracaidistas de la 502d varios días antes del Día D con el objetivo de allanar el camino al grueso de las fuerzas. «Cuando aterrices en la primera misión sólo dispondrás de un cuchillo, y tendrás que buscar un arma, ya que esto es lo que les pasó a muchos de los paracaidistas», explica Antal. «Cada paracaidista tenía una bolsa con equipamiento aferrada a las piernas cuando saltaron de los aviones. Lo malo es que, tras el salto, ocho de cada diez hombres perdieron la bolsa durante la caída.»

Una situación terrorífica captada a la perfección en el nivel introductorio del juego, una incursión frenética por un territorio plagado de alemanes, en solitario, y armado con un simple cuchillo. «Si quieres saber por lo que pasaron estos paracaidistas, puedes creer lo que veas en el juego, porque la situación fue tal y como la presentamos», comenta Pitchford.

Gracias a la combinación del trabajo de campo, los conocimientos militares de Antal y, por supuesto, el saber hacer de la compañía, Gearbox ha sido capaz de crear un nuevo y revolucionario sistema de inteligencia artificial que presenta cuatro niveles de IA diferentes. El imponente *Halo* sólo disponía de dos, de modo que los soldados controlados por la IA en *Brothers In Arms* podrán aprovechar los entornos tal y como lo hicieron los hombres de verdad durante la Segunda Guerra Mundial (véase recuadro *Pensamientos desde la Tumba*). «Estos nuevos sistemas de IA sirven para que los soldados estudien los entornos y la situación y tomen decisiones informadas sobre sus acciones», anuncia Pitchford. «Los escenarios pueden decir a la IA que algunos lugares resultan idóneos para ponerse a cubierto, de modo que sabrán que pueden emplear las lápidas para agacharse detrás, o bien que no estaría de más saltar detrás de un monumento cuando alguien les lance una granada.»

De vuelta en el autobús, preguntamos a Pitchford cómo ha influenciado la investigación en *Brothers In Arms*, y nos interesamos por su papel en el desarrollo de futuros »



En el juego viviremos muchos momentos como este. Máxima tensión...

Para salir bien parado de Brothers In Arms, tendrás que dominar el arte de estas tácticas de guerra

Uno de los aviones C-47 reales desde los que los paracaidistas saltaron sobre Carentan.

PEDIDOS TEL. ✆ 902 17 18 19 Servicio a domicilio
www.centromail.es





LLÉVATE TU XBOX



AHORRA 40€

149.95 €

Promoción limitada hasta el 15/01/2005. No acumulable a otras ofertas o promociones.

+



XBOX SÓLO EN XBOX LIVE INCLUYE FUNCIONES ONLINE CLASSICS PROJECT GOTHAM RACING 2 Microsoft 3+

EXCLUSIVA CentroMAIL

POR SÓLO 20€ MÁS*!!

169.95 €

* XBOX Básica 149,95 - XBOX Básica + TOP SPIN + PROJECT GOTHAM RACING 2 169,95

PRÓXIMAS APERTURAS

BARCELONA San Cugat C. C. San Cugat 2 L- 35 Ctra. S. Cugat-Rubí, KM 4

BARCELONA C/Portaferrissa, 30

A CORUÑA A Coruña • C.C. 4 Caminos L R-2 C/ Ramón y Cajal, 53 ✆981 143 111 **Ferrol** • C.C. Odeón L 21 C/ Castelao P. 91-94. ✆981 386 480 **Santiago de Compostela** • C.C. Área Central L17-G C/ Rua de Lisboa, s/n ✆981 575 512 **ÁLAVA Vitoria-Gasteiz** • C/ Adriano VI, 4 ✆945 134 149 **ALICANTE Alicante** • C.C. Gran Vía L B-12 Av. Gran Vía s/n ✆965 249 242 • C.C. Puerta de Alicante L B-48 ✆965 114 186 **Elche** C.C. Aljup L B-75 C/ Jacarilla s/n ✆966 675 373 • C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 909 **Torrevieja** C/ Fotógrafos Darblade, 13 ✆965 709 984 **ALMERÍA Almería** • Av. de La Estación, 14 ✆950 260 843 **El Ejido** • C.C. El Copo L 106 +107 Ctra. de Almerimar, s/n ✆950 480 230 **ASTURIAS Gijón** • C.C. Los Fresnos L B-63 C/ Río de Oro, 3 ✆985 151 242 **Oviedo** • C.C. Los Prados L A-12 C/ Fdez. Ladreda s/n ✆985 119 994 **OVIEDO Parque Principado** • C.C. Parque Principado L-11, Autovía A-66 Km 4,5 **ÁVILA Ávila** • C.C. El Bulevar Av. Juan Carlos I, 45 ✆920 219 108 **BALEARES Palma de Mallorca** • C.C. Porto Pi-Centro Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573 **Ibiza** • C/ Vía Púnica, 5 ✆971 399 101 **Inca** • C/ Pelaires, 10 ✆971 883 140 **BARCELONA Barcelona** • C.C. Barcelona-Glories L A-112 Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064 • C.C. La Maquinista L B-31 C/ Ciudad Asunción, s/n ✆933 608 174 • C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310 • C/ Sants, 17 ✆932 966 923 • C.C. Diagonal Mar Av. Diagonal, 3 L 3660-3670 ✆933 560 880 **Badalona** • C/ Soledat, 12 ✆934 644 697 • C.C. Montigalà C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876 **Barberà del Vallès** • C.C. Baricentro A-18 Ctra. N-150, Km 6,7 ✆937 192 097 **Hospitalet** • C.C. Gran Via 2 L 11 Av. Gran Via, 75-79 ✆932 590 229 **Manresa** • C/ Alcalde Armengou, 18 ✆938 730 838 • C.C. Carrefour L 12 C/ Alvar Aalto, s/n ✆938 730 838 **Mataró** • C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716 • C.C. Mataró Parc C/ Strasburg, 5 ✆937 586 781 **BURGOS Burgos** • C.C. Camino de La Plata, L 7 Av. Castilla y León, 22 ✆947 222 717 **CÁDIZ San Fernando** • C.C. Bahía Sur L 17/18 C/ Caño Herrera, s/n ✆956 592 528 **CANTABRIA Valle Real** • C.C. Valle Real L-B 4, C/ Alday, s/n **CASTELLÓN Castellón** • C/ Lagasca, 12 ✆964 340 053 **CIUDAD REAL Ciudad Real** • C.C. El Parque-Eroski L 001 Av. Europa, 45 ✆926 227 354 **CÓRDOBA Córdoba** • C.C. Zoco Córdoba L 15-A Av. J. M. Martorell, s/n ✆957 468 076 • C.C. La Sierra C/ Poeta E. Prados, s/n ✆957 273 331 **CUENCA Cuenca** • C.C. El Mirador L 60 Av. Mediterráneo, s/n ✆969 225 031 **GIRONA Girona** • C/ Emili Grahit, 67 ✆972 224 729 **Figueres** • C/ Moreria, 10 ✆972 675 256 **GRANADA Granada** • C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954 **Motril** • C/ Nueva, 44. Edf. Radiovisión ✆958 600 434 **GUIPUZCOA San Sebastián** • Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660 **Irún** • C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293 **HUELVA Huelva** • C/ Tres de Agosto, 4 ✆959 253 630 **JAÉN Jaén** • Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210 **LAS PALMAS DE GRAN CANARIA Las Palmas** • C.C. La Ballena L 1.5.2 Crta. General Norte, 12 ✆928 418 218 • Pº de Chil, 309 ✆928 265 040 • C.C. 7 Palmas L 216 Av. Felo Monzón, s/n ✆928 419 948 • C.C. El Muelle ✆928 265 416 **Fuerteventura** • C.C. Atlántico Ctra. de Jandía, 11 ✆928 160 072 **Lanzarote-Arrecife** • C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ✆928 817 701 **Vecindario** • C.C. Atlántico L 29 Autovía GC-1 Salida 28 ✆928 792 850 **LEÓN León** • Av. República Argentina, 25 ✆987 219 084 **MADRID Madrid** • C/ Preciados, 34 ✆917 011 480 • Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225 • C.C. La Vaguada L T-038 Av. Monforte de Lemos, s/n ✆913 782 222 • C.C. Las Rosas L 13 Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882 **Alcalá de Henares** • C/ Libreros, 17 ✆918 802 692 **Alcobendas** • C/ Ramón Fernández Guisasola, 26 ✆916 520 387 **Alcorcón** • C.C. 3 Aguas L 158 Av. San Martín de Valdeiglesias, 22 ✆916 194 424 **Fuenlabrada** • C.C. La Estación L-4, C/ Hungría, s/n **Getafe** • C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538 **Las Rozas** • C.C. Burgocentro II L 25 Av. Comunidad de Madrid, 37 ✆916 374 703 **M-40** • C.C. Avenida M-40 L B-11, C/ Mondragón, 1 ✆914 963 138 **Pozuelo** • Ctra. de Húmera, 87 Portal 11, L 5 ✆917 990 165 **Príncipe Pío** • C.C. Príncipe Pío L-G 28, Pº de la Florida, 2 **S. Sebastián de los Reyes** • C. C. Plaza Norte 2 L- B 122 Av. Juncal s/n ✆916 513 430 **Torrejón de Ardoz** • C.C. Parque Corredor L 53 Ctra. Torrejón Ajalvir Km. 5 ✆916 562 411 **Villalba** • C.C. Planetocio L 58/59 Av. Juan Carlos I, 46 ✆918 492 379 **Madrid Xanadú** • C.C. Xanadú L 345 Ctra. Extremadura (A-5) Km 23,5 ✆916 479 817 **MÁLAGA Málaga** • C/ Almansa, 14 ✆952 615 292 **Fuengirola** • C.C. Myramar Local b-26 Av. de la Encarnación, s/n ✆952 663 838 **Fuengirola** • Av. Jesús Santos Rein, 4 Ed. Ofisol ✆952 463 800 **Vélez-Málaga** • C.C. El Ingenio L B-45 Av. J. Carlos I, s/n ✆952 541 178 **MURCIA Murcia** • C/ Pasos de Santiago, s/n Ed. Condestable ✆968 294 704 **Cartagena** • C/ Alameda de S. Antón, 20 ✆968 321 340 **NAVARRA** • **Itaroa** C.C. Itaroa, Ctra. Huarte-Olaz, s/n **Pamplona** • C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806 **PALENCIA Palencia** • C.C. Las Huertas Av. Madrid, 37 ✆979 730 464 **PONTEVEDRA Pontevedra** • C.C. Vialia L 6 C/ Eduardo Pondal, s/n ✆986 853 624 **Vigo** • C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682 • C.C. Travesía 202 L B-8 Travesía de Vigo s/n ✆986 270 626 **SALAMANCA Salamanca** • C/ Toro, 84 ✆923 261 681 **SANTA CRUZ DE TENERIFE Tenerife-La Orotava** • C.C. La Villa 2 Aut. del Norte TF5, Salida, Tenerife • C.C. Mariciano C/ Aurea Díaz Flores s/n. ✆922 204 350 **SEVILLA Sevilla** • C.C. Los Arcos L B-5/B-6 Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223 • C.C. Pza. Armas L C-38 Pza. Legión, s/n ✆954 915 604 **TARRAGONA Tarragona** • Av. Catalunya, 8 ✆977 252 945 **TOLEDO Toledo** • C.C. Luz del Tajo L-001 A, C/ Río Boladiez, s/n • C.C. Zoco Europa L 20 C/ Viena, 2 ✆925 285 035 **VALENCIA Valencia** • C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237 • C.C. El Saler L 32-A C/ El Saler, 16 ✆963 334 403 **Aldaia** • C.C. Bonaire L B-352 Ctra. N-III Km. 345 ✆961 920 002 **Torrent** • C/ Vicente Blasco Ibáñez, 4 bajo Izda. ✆961 566 665 **VALLADOLID Valladolid** • C.C. Avenida Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828 **VIZCAYA Bilbao** • Pza. Arriquíbar, 4 ✆944 103 473 **Barakaldo** • C.C. Max Center C/ Bº. Kareaga, s/n L A-21 ✆944 970 220 **ZARAGOZA Zaragoza** • C/ Cádiz, 14 ✆976 218 271 **Zaragoza** • C.C. Augusta L I-50 Av. de Navarra, 180 ✆976 312 988 **Zaragoza Gran Casa** • C.C. Gran Casa L 069 C/ María Zambrano, 35 ✆976 526 631.

RECUERDA: ¡COMPRAMOS TUS JUEGOS USADOS!

Promociones no acumulables a otras ofertas o descuentos.
Precios válidos y vigentes del 1 al 30 de noviembre.

LAS TIENDAS CON ♻ DISPONEN DE SEMINUEVOS GARANTIZADOS

EL BIG BANG

Amantes de las armas, empiecen por aquí.

Acudimos a un museo local repleto de maquinaria de la Segunda Guerra Mundial, y pudimos comprobar que Gearbox ha hecho un trabajo excelente a la hora de recrear el aspecto de los M4 y M5.

Nadie evitará que te sientes a los mandos de las ametralladoras que montan en la parte trasera, además de darles órdenes de ataque.



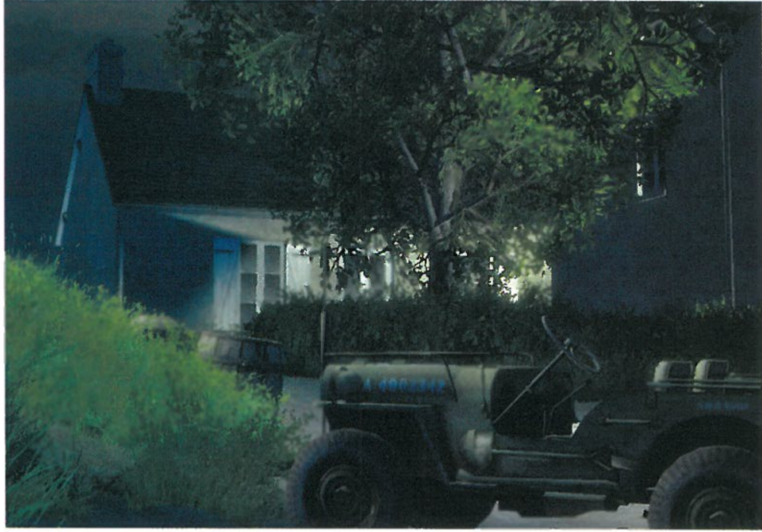
Uno de los tanques empleados durante los desembarcos del Día D...



... y el mismo tanque en *Brothers In Arms*. ¿Alguien nota alguna diferencia?



La 502d tenía que despejar las defensas germanas.



Parece tranquilo, pero el caos puede desatarse en cualquier momento.



Los escenarios son igual de tétricos que en la guerra.

El revolucionario sistema de IA dispone de cuatro niveles

» juegos. «Creo que *Brothers In Arms* va más allá que ningún otro juego del género, pero no creo que sea el final. Pienso que los desarrolladores empezarán a acercarse todo lo posible a las experiencias reales con investigaciones de este talante, al tiempo que aplicarán nuevas tecnologías. En *Brothers In Arms* apostamos por el realismo sublime, y creo que los juegos futuros seguirán en esta línea.»

Ha sido un día agotador y, a última hora, volvemos a algunos de los lugares ya visitados, pero esta vez en el juego. La similitud es tan asombrosa que no podemos evitar quitarnos el sombrero antes la profesionalidad de Gearbox.

Gearbox ha elevado el listón del realismo a una altura impensable, y el público jugón reclama experiencias virtuales auténticas sin cesar; sólo es cuestión de tiempo, pues, que el resto de desarrolladores empiece a dedicar buena parte de sus recursos a dotar a sus títulos de la mayor autenticidad posible. *Brothers In Arms* es tan sólo el inicio de un futuro cada vez más fascinante y realista.



El Dead Man's Corner (Esquina del Hombre Muerto), sigue existiendo.



Los búnkers elevados brindaban a los alemanes unas vistas perfectas.


Buscando antiguos secretos,
se encontraron con un enemigo invencible.
©2004 Microsoft Corporation. Reservados todos los derechos. Microsoft, el logo de Bungie, Xbox®, el logo de Xbox®, Xbox® Live™, y los logos de Xbox® Live™ son marcas registradas o marcas de Microsoft Corporation en Estados Unidos y/o en otros países. Todas las demás marcas registrados son propiedad de sus respectivos dueños.
HALO 2
La tierra nunca volverá
a ser lo mismo.
16+
www.pegi.info
BUNGiE
SÓLO PARA XBOX
Microsoft
game studios
halo2.com
XBOX
it's good to play together
xbox.com/es
LIVE
INCLUYE FUNCIONES ONLINE

Análisis

Escritos por jugadores que viven y aman los juegos. Ponemos a prueba nuestra capacidad de análisis para brindaros los mejores análisis posibles

¡Bienvenidos!

Esta es la sección de Análisis de la Revista Oficial Xbox, una de las más importantes de nuestra revisa. Para comprender nuestra política de puntuaciones, es muy importante que te familiarices con los parámetros que rigen todos nuestros análisis. Sólo así no se te escapará ni un detalle de los juegos y podrás entender al 100% qué queremos decir cuando nos referimos a un aspecto determinado. ¡Disfrútalos!

Puntuación

8.5-10.0
LA ELITE DE XBOX. LOS MEJORES JUEGOS DISPONIOBLES PARA LA CONSOLA.

7.5-8.4
UN JUEGO DE CALIDAD QUE HAY QUE TENER MUY EN CUENTA.

6.5-7.4
PARA SEGUIR TENIENDO PRESENTE, PERO CON ALGUNA CARENCIA.

5.0-6.4
LA PUNTUACIÓN DE UN TÍTULO QUE NO OFRECE DEMASIADO.

2.5-4.9
UN JUEGO MEDIOCRE AL QUE NO DEBES PRESTAR MUCHA ATENCIÓN.

0.0-2.4
UN JUEGO MALO, MALO, MALO.

Nuestros Iconos explicados



ELITE XBOX
Cualquier juego que tenga una puntuación de 8,5 o superior.



JUEGO DEL MES
Nuestro juego favorito cada mes merece ser destacado.



XBOX LIVE
Contenido descargable, juego *on line*, o ambas opciones.

SÓLO PARA XBOX

SÓLO EN XBOX
Un título exclusivo de Xbox al menos durante tres meses.



EN EL DVD
Una demo jugable o un vídeo del juego te espera en nuestro DVD.

P002 HALO 2 Se ha escrito mucho acerca de la secuela de, posiblemente, el mejor juego de Xbox. Descubre ahora la realidad





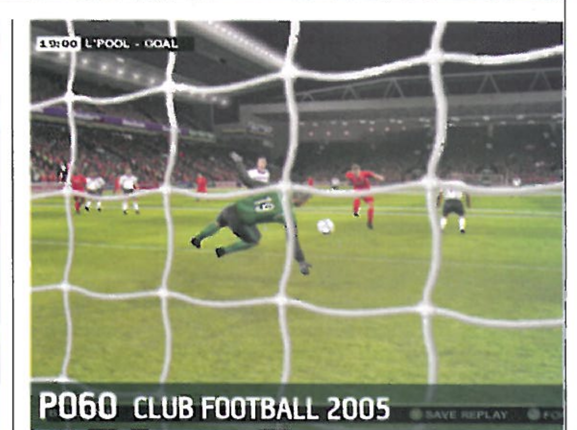
sobre el título de Bungie



P050 PRO EVOLUTION SOCCER 4 Para los usuarios de Xbox es la primera vez que podemos disfrutar de esta joya



P054 FIFA FOOTBALL 2005



P060 CLUB FOOTBALL 2005

P058 Def Jam Vendetta: Fight for NY
Olvida la disciplina y la espiritualidad de las artes marciales y olvida cualquier referencia a otros grandes juegos de lucha.

P062 Metal Slug 3
Quizá sea algo obvio para los jugadores de Metal Slug, pero la palabra que mejor define a un juego como este es "frenético".

P064 Star Wars: Battlefront
El último acercamiento de Pandemic Studios al universo Star Wars puede encuadrarse entre la mejor clase de juegos: aquellos que ofrecen exactamente lo que prometen.

P066 Samurai Warriors
Koei ha trasladado la idea de Dinasty Warriors a un escenario centrado en Japón con sus guerras medievales del Sengoku.

P068 Manager de Liga 2005
Ofrece más que una mera ensalada de números e incorpora un elemento de estrategia en tiempo real en partidos 3D en directo.

P068 Street Fighter: Anniversary Collection
En este nuevo producto se han agrupado Street Fighter II y Street Fighter III: 3rd Strike, y componen una extraña visión. No te pierdas la nueva religión de este clásico.

P070 Out Run 2
Llega la resurrección de OutRun, un bombazo que Sega lanzó en 1986 y que, inmediatamente, desbancó a cualquier otra máquina de conducción del momento.

P072 Kingdom Under Fire: The Crusaders
Integra en un único juego conceptos tan diferentes como beat'-em-up, rol y bastante de estrategia en tiempo real. Una interesante mezcla para un título muy entretenido.

P074 Headhunter: Redemption
El diseño de los escenarios, los modelos de los personajes y sus animaciones, y los efectos especiales, están por lo general más en la parte buena que en la parte mala.



La primera entrega de *PES* para Xbox viene cargada con todo lo mejor que ha ofrecido la serie hasta ahora, y mucho más.



Cada jugador se mueve con gran realismo.

Pro Evolution Soccer 4

Cuando el realismo se mezcla con la ficción



VAMOS a indagar un poco en el pasado, como si de una clase de historia se tratara. Tranquilo, no te asustes, no hablaremos ni de Napoleón, ni del descubrimiento de América ni de la caída de Roma. Nada de eso. Recuperemos algunos recuerdos de cuando todavía estábamos en el *cole* y llegaba la hora del recreo. Todos corríamos hacia el campo de fútbol con la pelota en la mano y allí empezaba la auténtica diversión. Primero tocaba formar los equipos eligiendo a los amigos a los que mejor se les daba lo de tocar las pelotas (no va con segundas). Claro está, siempre estaban los típicos patosos que nadie quería, pero todo el mundo tenía derecho a jugar, y así es el mundo del fútbol. Finalmente, empezaba el partido y se desataban la magia, la pasión y la experiencia de vivir algo único.

Para muchos de nosotros, de eso hace ya muchos años, y pocas veces hemos vuelto a pisar un campo de fútbol para jugar con los amigos. Por suerte, existen los videojuegos, y como la pasión que sentimos por el deporte rey no ha disminuido ni un ápice, ahora nos dedicamos a darle a unos botoncitos y ver cómo unos personajes construidos a base de polígonos sudan lo suyo corriendo tras un balón. Y como nosotros, hay mucha gente más. Por lo que respecta a simuladores de fútbol, hay dos opciones clarísimas. O te decantas por el *FIFA* de EA, del que hablamos largo y tendido en este mismo número de la revista, o por el contrario echas mano de la primera incursión de *Pro Evolution Soccer*, de Konami, en Xbox. Se trata de la cuarta entrega de la serie, pero para los usuarios de Xbox es la primera vez que podemos disfrutar de esta joya de la programación. Hasta ahora, esta maravilla había estado reservada a los usuarios de PlayStation, pero como era de esperar, se ha dejado seducir por el color verde de la consola más potente del mercado y *Pro Evolution Soccer 4* llega a Xbox más grande y mejor que nunca, con opciones *on line* a través de Xbox Live incluidas. Algo de lo que no podrán disfrutar los usuarios de otras consolas. ¡Qué lástima!

PES 4 trae consigo todas las características que le han convertido en el mejor simulador de fútbol del mercado. Es decir, realismo total en el desarrollo de los partidos, animaciones que cortan la respiración y un sistema de juego incomparable. A eso hay que añadir los típicos modos de juego como partidos de exhibición o competiciones de copa, y el adictivo y excelente modo Liga Master. Seguro que lo conoces, de no ser así, pregunta a tus padres cuál es tu planeta de origen, ellos deben saberlo. »

Información Adicional

A POR LA YUGULAR
En un afán de realismo, los jugadores que se pongan de pared en el lanzamiento de un tiro libre se cubrirán sus partes más íntimas con toda naturalidad. Esto sí es ser sensato; aunque se trate de polígonos, hay que cuidarlos.



Corre para escapar de los jugadores y pasa el balón con precisión.

UN LIGERO GOLPE
Marca goles con facilidad.

Dominar la técnica de los pases con profundidad es vital cuando te enfrentes a los mejores equipos controlados por la IA. Sírvete de todos los controles y movimientos para exprimir al máximo el juego que te ofrece PES 4.

1



Cuando recibas el balón, tienes que librarte de tu rival rápidamente. Utiliza la palanca analógica derecha y el botón negro.

2



Dispones de espacio. Utiliza el gatillo derecho para correr, y aléjate del defensor. Cuidado con los sprints o perderás el balón.

3



Mantén la calma y coloca bien el balón sin pasarte con la potencia del disparo. Haz un agujero en la red de la portería rival.





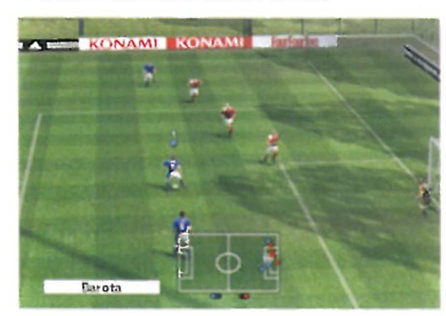
↑ ¿Goles a distancia? Por supuesto.



↑ Los cabezazos son espectaculares.



↑ Intenta no pasarte con los chutes.



↑ Utiliza el gatillo derecho con sabiduría.



↑ ¿Un cabezazo de Henry que detiene el portero? Eso es algo que no sucede muy a menudo...

Información Adicional



SIN QUE TOQUE EL SUELO
Una de las habilidades que deberías practicar en el estupendo modo de entrenamiento es cómo chutar el esférico que te llega desde un pase sin que el balón llegue a tocar el suelo. Domina la técnica y anotarás goles desde distancias increíbles.

UNO CONTRA UNO
Cuando un delantero esté delante de un solo defensa, tienes dos opciones. Puedes correr e intentar driblar a tu oponente, o puedes pasar el balón y rápidamente pulsar el botón A para



cancelar el pase. Esto da como resultado una especie de amago que confunde al jugador contrario.



↑ Las repeticiones te permiten ver la acción desde cualquier ángulo posible.

Cuenta con todas las características que le han convertido en el mejor simulador de fútbol del mercado

» Por lo que respecta al apartado gráfico, el juego goza de buena salud, pero el parecido de los jugadores con sus homónimos reales no es ni de lejos el que ha conseguido EA con su *FIFA 2005*. No es que esté mal la cosa, para nada. Las animaciones son estupendas y el acabado visual es excelente (con jugadores que se ensucian las camisetas a lo largo de los encuentros), pero visto el juego de EA, se puede apreciar que en la compañía canadiense han exprimido más la potencia de nuestra querida Xbox.

Tampoco cuenta con la gran cantidad de licencias oficiales de *FIFA*, pero si eso no te importa y lo que buscas es jugabilidad pura y dura y una simulación casi perfecta del fútbol real, entonces no encontrarás nada mejor que *PES 4*. Aunque en esta ocasión y, por primera vez en la saga, *Pro 4* cuenta con alguna que otra licencia oficial. Entre las incluidas están la italiana (interesante), la holandesa (tampoco nos importa demasiado) y la española. Podemos considerarnos afortunados de poder disfrutar de nuestros equipos preferidos y, si algún fichaje de última hora no está entre las filas de tu club de toda la vida, tranquilo, que podrás conseguirlo más adelante cuando te sumerjas de lleno en la liga Master.

Todo lo que puedes ver en un partido real retransmitido por la televisión es susceptible de » darse cita en un encuentro de *Pro Evo*. Cualquier jugada que hagas afecta al transcurso general del partido. El modo en que recibes el balón, la velocidad que lleve tu jugador al golpear el esférico, si utilizas pases cortos o te decantas por los pases con profundidad, si tiras del juego aéreo o si te gusta mantener el cuero en el suelo... Todo está bajo tu control y, lo mejor de todo, es que te llevará poco tiempo de práctica aprenderte los movimientos y las estrategias para llevar a buen puerto a tu equipo. Aunque seas un seguidor de la serie y ya hayas dedicado parte de tu vida a la creación de Konami, no dejes de visitar el modo de práctica para conocer los nuevos movimientos que los chicos de esta compañía japonesa han incluido en su nueva entrega. Nuevos driblajes, pases de uno contra uno, jugadas estudiadas y estrategias para afrontar los siempre peligrosos tiros libres que, como es habitual, podrás llevar a cabo de varias formas cuando te encuentres en el fragor de un combate futbolístico contra once rivales más.

Comparándolo una vez más con *FIFA 2005* (es inevitable), *PES 4* es más rápido que su »

Información Adicional

IGUAL QUE EN LA TELE
Todos los fuera de juego que se den en un partido serán pitados por el árbitro sin falta, pero tal y como sucede en los partidos de verdad, a veces la decisión del linier llega un poco tarde y al celebrar el gol te darás cuenta de que éste ha sido anulado. Se acabó la fiesta. Nos encantan los detalles como este.

EN EL TERRENO DE JUEGO
Por vez primera veremos la figura del árbitro corriendo junto a los jugadores durante los partidos. No deja de ser un detalle más por conseguir el realismo absoluto, pero es de agradecer. Cuidado, no te confundas y le pases el balón a él en lugar de a un compañero.

COMENTARISTAS
Los comentarios que se pueden escuchar en los simuladores de fútbol son divertidos al principio y la mar de cansinos y repetitivos al cabo de unas horas. Aunque parezca mentira, los de PES 4 no están nada mal y no molestan en absoluto.

ENTRENAMIENTOS Prepara la pretemporada.

A pesar de pasearse con coches de lujo, ir de compras por las tiendas más caras de la ciudad y liarse con súper modelos de curvas peligrosas, los jugadores también tienen tiempo de trabajar duro y entrenar como es debido. Haz tú lo mismo (lo de entrenar, nos referimos).



Practica los tiros libres dándole a la diana y anota tantos puntos como puedas.



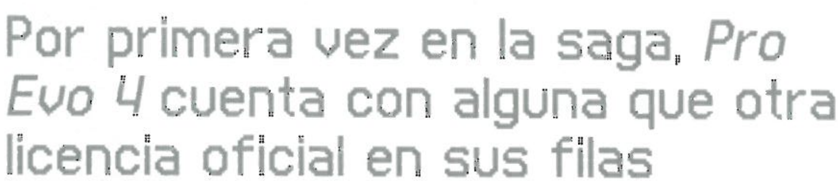
Mantén la posesión del balón el máximo tiempo posible. Que no se rompa el triángulo.



Dribla los conos en el menor tiempo posible. Parece fácil. No lo es.



Didier Drogba le mete un globo al portero. El Chelsea fichó bien después de todo...


Por primera vez en la saga, *Pro Evo 4* cuenta con alguna que otra licencia oficial en sus filas


Cuidado con perder balones.



Roberto Carlos prepara un súper disparo.



La defensa de la IA es excelente.

» competidor. Piensa y actúa con celeridad si no quieres que te roben el balón de los pies y, cuando tengas el esférico en tu poder, no cometas errores en el medio del campo o sufrirás un contraataque mortal. No es que vayas a morirte, pero sí es posible que el equipo contrario acabe agujereando la red de tu portería, ya que la inteligencia artificial de los jugadores controlados por la máquina es excelente. Su comportamiento se ajusta a la realidad de una manera que casi da miedo y, llegarás a conocer a los futbolistas con sólo ver la manera que tienen de correr o de mover el cuero (si los conoces ya en la vida real, claro está).

La pregunta del millón en casos como este sería: ¿Cuál es mejor, *FIFA 2005* o *Pro Evolution Soccer 4*? Difícil respuesta. Hasta hace poco, *Pro* le pasaba la mano por la cara a *FIFA*, pero EA ha mejorado temporada tras temporada y ha terminado ofreciendo un producto excelente que nada tiene que envidiar a otros. Para que te hagas un poco a la idea, *FIFA* es más bonito y *Pro* es más *bruto*, para decirlo de algún modo. *FIFA* es como David Beckham y *Pro Evo 4* es como Carles Puyol. ¿Captas la idea? ¿Sí? ¿No? Pues que *PES* sigue ofreciendo más jugabilidad, pero *FIFA* tiene una carta de presentación inigualable. La decisión de uno u otro depende, como siempre, de ti. Nosotros nos quedamos con los dos porque emitir un veredicto es bastante complicado. Si eres aficionado al fútbol, empieza a horrar euritos.



Los goles siempre son motivo de celebración.



Resumen

PRO EVOLUTION SOCCER 4 TODO LO QUE NECESITAS SABER

1. La rapidez y fluidez de la jugabilidad convierten a este título en el mejor simulador de fútbol que haya pisado consola alguna.
2. Movimientos de los jugadores que quitan el hipo y una física del balón que ya se nos antoja imposible de superar en futuras entregas.
3. Decenas de movimientos diferentes. Domina su sistema de juego y pásate meses descubriendo todos los pequeños detalles.
4. La posibilidad de jugar encuentros on line nos hace pensar en la locura futbolística que inundará el mundo a partir de ahora.
5. El aspecto visual no llega a las cotas de FIFA 2005, de EA, pero con una jugabilidad como la de PES 4, nada más importa.

Veredicto

El simulador de fútbol más auténtico que puedes encontrar. Hordas de fanáticos se lanzarán a él y no los defraudará.

9.4//10



movilatino.com

entra, aquí hay gente como tu!

chat, contactos, grupos, descargas, privados, citas, y todo lo que necesitas...



Melodias y Logos

Envía **XB 53404** al **7202**
o llama al **806.52.60.69**

Cód.20022 · Cód.18737 · Cód.18622
Cód.18502 · Cód.18260 · Cód.16167
Cód.09087 · Cód.06417 · Cód.05131
Cód.04154 · Cód.04152 · Cód.06417
Cód.12549 · Cód.32750 · Cód.30278

XB 59877- Keliess - Trick me
XB 59876 - Mari Winamss - I don´t wan...
XB 60718 - Evanesense - Everybody´s...
XB 60717 - The Calin - Our lives
XB 59875 - N.A.R.D. - Maybe
XB 54473 - Mr. Omar - Dale don dale
XB 54472 - Endy y Lukas - Mirame a la...
XB 54471 - Soverr - El hombre de hielo
XB 59874 - Despena Bandi - Opa opa
XB 54470 - OVK - Ni te das cuenta
XB 59869 - Alans Moricete - Everything
XB 60715 - Leny Crabiz - Where are...
XB 54456 - La Aventura - Obsesion
XB 59868 - Yamelia - Thank you
XB 59867 - Outcas - Roses
XB 53414 - Narcoti trustt - I like it
XB 60714 - Macfil 5 - colours in her hair
XB 59866 - The Kors- Summer sunshine
XB 60713 - Fran ferdenand - Matinee
XB 54455 - Endy y Lukas - El ritmo de...
XB 72191 - Mortal Combat - Techno...
XB 54272 - Danza del fuego - Magi de Oz
XB 53240 - Lethal industry - DJ Testio
XB 53009 - Freestyler - Bomfun Mc
XB 60013 - Nomber of the bist - Iron...
XB 54353 - Papi Chulo - El chonvo
XB 53221 - Infected - Bardez

Juegos

Envía **XBJ 1010** al **7202**
o llama al **806.52.60.50**


















Sonidos Reales

Envia **XBS 16222** al **7202**
o llama al **806.52.60.70**

XBS 77045 > Harley Davidson
XBS 77091 > Risa de Thriller
XBS 77011 > Beso
XBS 77006 > Gemidos
XBS 77010 > Gemidos 2
XBS 77009 > Gemidos rapidos
XBS 77002 > Grito de Tarzan
XBS 77000 > 20th Century Fox
XBS 77008 > Oooh
XBS 77007 > Orgasmo
XBS 77116 > R2D2
XBS 77020 > Explosión
XBS 77119 > Bebe gracioso
XBS telefono > Teléfono antiguo
XBS 77075 > Gallo
XBS 77118 > Tirando del Water
XBS 77063 > Burro
XBS 77052 > Erupto bruto
XBS 77053 > Estornudo
XBS 77065 > Caballo
XBS 77064 > Caballo relinchando
XBS 77106 > Cazando al pavo
XBS 77066 > Cerdo
XBS 77122 > Hola, hay alguien?
XBS 77058 > Pedo
XBS 77123 > Que alguien me coja!
XBS raro > Raro, rar...ro......
XBS 77068 > Chimpace excitado
XBS 77096 > Leon rugiendo
XBS 77093 > Lobo
XBS 77059 > Risa malvada
XBS 77060 > Risa tonta
XBS 77051 > Vomito
XBS 77061 > Yehaw
XBS 77038 > Pistola 9 mm
XBS 77118 > Tirando del water
XBS 77020 > Explosión

Sonidos Reales

Envía **XBS 16222** al **7202**
o llama al **806.52.60.70**

XBS 77048 > Sirena de policia
XBS 77243 > Del pita del
XBS 77178 > Cuñaaaaao
XBS 77196 > Tienes un mensaje nuevo
XBS 77258 > Coge el puto tel...cabron!
XBS 77176 > Españ...Franco ha muerto
XBS 77166 > Doctor Maligno
XBS 77062 > Buho
XBS 77063 > Burro
XBS 77065 > Caballo
XBS 77064 > Caballo relinchando
XBS 77106 > Cazando al pavo
XBS 77066 > Cerdo
XBS 77068 > Chimpancé excitado
XBS 77070 > Elefante
XBS 77072 > Focas
XBS 77071 > Gallinas
XBS 77075 > Gallo
XBS 77074 > Gallo cacareando
XBS 77076 > Galope de caballo
XBS 77217 > Gatito
XBS 77077 > Gato enfadado
XBS 77078 > Gato maullando
XBS 77079 > Gato ronronea
XBS 77095 > Insectos volando
XBS 77088 > Jaguar
XBS 77085 > León
XBS 77096 > León rugiendo
XBS 77093 > Lobo
XBS 77186 Alo alo te pierdo
XBS 77188 Arranca llevo manos libres!
XBS aznar Aznar
XBS boris Boris
XBS 77227 Cantando en la ducha
XBS 77159 Canto tiroles
XBS risa Carcajada
XBS dinio Dinio

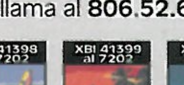
Polifónicas

Envía **XBP 84468** al **7202**
o llama al **806.52.60.70**

XBP 84689 - Tomas Ander - King of the...
XBP 84687 - Keko - La brisa
XBP 84685 - Pinc - Last to know
XBP 84684 - Dabid Bisval - Me derrumbo
XBP 84683 - HEamon - Fuck it (I don´t...)
XBP 84681 - Sisor sister - Take your...
XBP 84679 - Paula Rubio - Perros
XBP 84678 - Dabid Bisval - Permitame...
XBP 84677 - Limb Vizkit - Build a bridge
XBP 84673 - Nora Jons - Feelin in th...
XBP 84613 - Sugarbebas - In the middle
XBP 84611 - Metalika - Whiskey in the jar
XBP 84610 - Hilari Duff - Come clean
XBP 84609 - Manha - Te llevare al cielo
XBP 84608 - Delta Godreem - Throw it...
XBP 84607 - Uli Young - Your game
XBP 84605 - Chin Shan - Shin chan dance
XBP 84604 - Ticianho - Las cosas que...
XBP 84602 - Linquin Parc - Pushing me...
XBP 84601 - Magia de oz - En un lugar
XBP 84600 - Endy y Lu... - El ritmo de...
XBP 84599- Extramodo... - Esclareci...
XBP 84594 - Alanes Mori... - Everything
XBP 84593 - Basament Jazx - Good lu...
XBP 84591 - Bluhe - Breathe easy
XBP 84590 - Plasebo - 20th Century...
XBP 84589 - The Rasmos - Time to...
XBP 84587 - DaBid Bisval - Como olvidar
XBP 84585 - Red H. Shi... - Save the po...
XBP 84584 - Beni Benaci - Able to love
XBP 83786 - Desanshante - Kate Ryan
XBP 83258 - Sevilla F.C. - Himno oficial
XBP 84531 - Chica de la hab... - Frank...
XBP 82004 - A Dios le pido - Juhanes
XBP 80642 - Enjoy the sil... - Depeeshe...
XBP 82740 - Maldita Duend - H Del Sile...
XBP 84211 - Hit that - The Ofspring
XBP 80137 - Enter Sandman - Metalika
XBP 84057 - En tu cruz me... - Xenoha
XBP 84489 - Els segadors - Himno
XBP 84362 - Champions League - Himno
XBP 80472 - Every breath... - De Polis
XBP 80041 - Heaven - DJ Sami feat...
XBP 84207 - El Padrino - Cine
XBP 83661 - Axel F 2003 - DJ Morfy...
XBP 80406 - Take on me - HA-HA
XBP 82984 - Paquito El Sho... - Pasodoble
XBP 80623 - November Rain - Gons and...
XBP 84734 - Insoportable - El canto...
XBP 82430 - Devuélveme... - Antoni Oro...
XBP 81684 - Mundian to... - Panyaby Mc
XBP 84538 - Ni una lagri... - Dabid Busta...
XBP 84494 - La internacional - Himno
XBP 84586 - Al menos ahora - Nheck
XBP 83580 - Weekend - Scoterr
XBP 84731 - La vida al reves - Frank Pera
XBP 80014 - James Bond - Film
XBP 83918 - Where is the... - Blac ejed...
XBP 84084 - 2 Minutes to... - Iron Miad...
XBP 84475 - Soy lo que me das - Xenoha
XBP 84744 - Malo - Bebe
XBP 84725 - El mundo - Effect mariposa
XBP 80048 - El coche fant... - Televisión
XBP 80045 - Without Me - HEMINEM
XBP 84002 - Tarzan Boy - Balteemora
XBP 84042 - Ratoncitos col... - Endy y Lu...
XBP 83604 - Loca - Mallenna Grasia
XBP 82284 - Color Esperanza - Dihego...
XBP 82364 - Chiquilla - Secuiryty Social
XBP 83914 - No es lo mismo - Alejandro...
XBP 82247 - Cannabis - Skaphee
XBP 80074 - El equipo AA - Theme
XBP 84724 - El bueno, el malo... - Henri...
XBP 80078 - Billy Jean - Maikel Jaxon
XBP 84572 - Infectede - Barthess
XBP 82813 - Mi Jefe - Moginos Skocios
XBP 83731 - Videojuegos - metal Gear...
XBP 84248 - Losing my religion - AR I EM
XBP 84532 - Ya nada volver... - El Kanto...
XBP 84733 - Retorciendo... - Fhangorria
XBP 84439 - Para llenarme... - Rhamon
XBP 83884 - El principe de... - Television
XBP 80285 - Charlie´s Angels - Theme

Fondos

Envía **XBI 35236** al **7202**
o llama al **806.52.64.86**



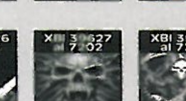












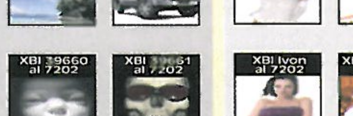


Fondos Animados

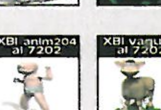
Envía **XBI 35236** al **7202**
o llama al **806.52.64.86**










Teléfono de Incidencias 902.888.362. Correo electrónico: info@movilatino.com. Coste SMS: 0,90€ + IVA (Movistar) / 1,20€ + IVA (Amena y Vodafone) 2 sms para la descarga de tonos y logos, 3 sms y configuración WAP para fotos color, animaciones, polifónicas y sonidos reales, 5 sms y configuración WAP para juegos java. May. 18 años. Precio max/min 1,06 r.f. 1.375 € r.m. Apdo 36.442 - 28080 MADRID.

Teléfono de Incidencias 902 888 362. Correo electrónico: info@movilatino.com. Bases del concurso ante Notario. Se pueden consultar en: www.movilatino.com/bases. Coste SMS: 0,90 + IVA - May. 18 años. Precio max/min 1,06 r.f. 1.375 € r.m. Apdo. 36.442 - 28080 MADRID o MÓVILES COMPATIBLES PARA LOGOS Y MELODIAS: NOKIA Logotipos Pequeños: 3210, 3310, 3330, 5110, 5210, 5130, 5146, 5190, 5510, 6090, 6110, 6130, 6150, 6150e, 6190, 6210, 6250, 6310, 6510, 7110, 7650, 8210, 8310, 8290, 8810, 8810e, 8850, 8890, 9110, 9110i, NK402, NK702 ... SIEMENS ... ERICSSON ... MOTOROLA ... ALCATEL ... MÓVILES COMPATIBLES PARA MELODIAS POLIFÓNICAS: NOKIA ... PANASONIC ... SAMSUNG ... SONYERICSSON ... SHARP ... MOTOROLA ... MÓVILES COMPATIBLES PARA SONIDOS REALES: Lg G7070, Lg G5000, Lg W3000, Nokia 3200, Nokia 3300, Nokia 3650, Nokia 6230, Nokia 6600, Nokia 6810, Nokia 6820, Nokia 7200, Nokia 7600, Nokia 7700, Siemens A60, Siemens M60, Siemens Sx1, Siemens U15, Sonyericsson P800, Sonyericsson P900

ADVERTENCIA LEGAL. Los precios que se expliciten en el presente anuncio incluirán los impuestos exigibles. Con el envío del correspondiente mensaje el remitente está aceptando las siguientes condiciones: 1º) la tarifa de precios publicitada y el conocimiento de los catálogos de todas las melodías y logos. 2º) que está cediendo sus datos y coordenadas identificativas y por ello acepta también su posible utilización futura por las compañías telefónicas, por el receptor de los datos y por las sociedades colaboradoras mencionadas en la página web: www.mminfo.net/protecciondedatos, a través de ésta, se facilitará el ejercicio del derecho de acceso, rectificación o cancelación de los datos almacenados. 3º) en el supuesto que se niegue a dicha utilización futura de los datos cedidos deberá comunicarlo a través de las vías que facilita la empresa anunciante que son las siguientes: Correo electrónico: info@movilatino.com. Teléfono de incidencias: 902-888-362. Por ello acepta el remitente que se respeta su derecho de acceso, rectificación y limitación de los datos de conformidad con lo establecido en la Ley de Protección de Datos 15/1999 de 13 de Diciembre. El remitente acepta que no podrá fundamentar futuras reclamaciones en errores patentes y evidentes de impresión en cuanto a precios, tarifas y otras circunstancias.



Las animaciones de los personajes son soberbias. Observa cómo Thierry Henry marca un gol perfecto en este tiro libre.

FIFA Football 2005

La mejor entrega de la serie llega con opciones *on line*



LAS COMPARACIONES son, simplemente, odiosas. De verdad, estamos más que cansados de tener que comparar títulos parecidos o pertenecientes a un mismo género. Es algo muy molesto y, si lo es para nosotros, más debe serlo para las compañías desarrolladoras.

El juego que nos ocupa en las tres páginas siguientes es, como habrás deducido por el título, la nueva entrega de la más famosa serie de Electronic Arts en Europa, *FIFA Football 2005*. Lo más fácil en este caso sería comparar *FIFA 2005* con su entrega anterior o con la obra de Konami, *Pro Evolution Soccer 4*. Pero no vamos a hacer ni lo uno ni lo otro, ya que *FIFA 2005* es tan rematadamente bueno que vamos a olvidarnos de *2004* y, por lo que respecta a *PES 4*, ya le hemos dedicado tres páginas de análisis en este mismo número de la revista. Así pues, vamos a olvidarnos de todo lo que no concierne al nuevo juego de EA y vamos a centrarnos única y exclusivamente en esta obra, porque de verdad vale la pena.

FIFA Football 2005 es un simulador de fútbol que tiene todo lo que se espera de él y mucho más. A veces se ha criticado la filosofía de EA de lanzar un nuevo juego de la misma serie cada año, pero si todos los próximos lanzamientos son igual de buenos que este, a nosotros la idea se nos antoja excelente.

Los modos principales de *2005* son el llamado Torneo y el modo Carrera. En el primero puedes elegir al equipo que más te guste y lanzarte directamente a jugar y a ganar todo lo que se te ponga por delante. En él podrás comprobar las nuevas delicias que esconde el juego entre las que se incluyen un soberbio control de los jugadores, unas animaciones de lo más realistas y una atención al detalle que sólo unos pocos genios pueden vanagloriarse de conseguir. Todo funciona a la perfección. Desde el simple y directo sistema de menús, al editor de jugadores, pasando por el sistema de tiros libres. Sin entrar en Xbox Live, hasta un total de cuatro jugadores pueden participar en un mismo partido y, si dispones del magnífico servicio *on line* de Microsoft, ya puedes imaginar por cuántos enteros puede llegar a multiplicarse la jugabilidad. Con *FIFA Football 2005* y Xbox Live tienes juego para días, meses incluso, hasta que salga la próxima entrega de la serie.



Un tanto para Owen.



Utiliza la palanca analógica derecha para controlar a los jugadores sin balón.

Pasemos al modo Carrera, ya que es aquí donde de verdad se esconde el tesoro más grande del título de EA. En este modo tú eres como un dios. Es decir, eres el entrenador y debes ocuparte de absolutamente todo lo que concierne a tu equipo y al club al que perteneces. Debes cuidar la moral de tus jugadores, su estado físico, ojear el mercado de traspasos para conseguir algún fichaje nuevo y repartir entre tu equipo de preparadores los puntos que obtienes en los partidos ganados. Todo tiene su importancia. Si la moral de un jugador es baja, su rendimiento se resiente en el terreno de juego. Si utilizas los mismos jugadores »



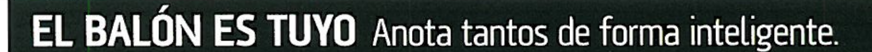
Información Adicional

CON BUEN RITMO
El famoso DJ Paul Oakenfold ha sido el encargado de crear el tema principal de la banda sonora de *FIFA 2005*, que suena en los menús principales antes de empezar un partido. Además de Paul, el juego incluye una gran cantidad de otros temas. No te pierdas el tema *Augen Auf* del grupo Oomph! Cantan en alemán pero suena de miedo.



AMAGOS
El amago de chutar vuelve a estar presente y es uno de los movimientos más divertidos del juego. Colócate delante del portero y pulsa rápidamente el botón negro para ver cómo tu jugador engaña de manera vil al guardameta. El gol estará cantado si haces esto.





EL BALÓN ES TUYO Anota tantos de forma inteligente.

El juego sin Balón regresa con *FIFA 2005* y la elevada inteligencia artificial de los rivales requerirá que domines esta técnica a la perfección. Cuando te hayas hecho con los controles, un tanto complicados al principio, empezarás a disfrutar de toda la experiencia que ofrece el título de EA.



↑ El Milán tiene el partido controlado y se lanza al ataque. Seedorf tiene el balón. ¿A quién se lo puede pasar? Inzaghi podría echarse una buena carrera...



↑ Pasa el balón en profundidad y utiliza la opción de esprintar (gatillo derecho) para ganar terreno a los defensas.



↑ Un jugador de esta calidad no debería fallar a esta distancia, así que cuidado con la potencia del chute y concéntrate en la dirección a la que lanzas el esférico.



↑ El jugador está contento. Cobrará una buena prima y seguro que puede comprarse esa isla que tanto le gusta. ¿Los jugadores ganan demasiado dinero? Qué va... ejem.

FIFA 2005 es un simulador de fútbol excelente en todos y cada uno de sus aspectos muy bien acabados

» partido tras partido, al final su condición física será deplorable y no podrán ni correr para atrapar el balón. Aprende de los entrenadores reales y quizás consigas terminar la temporada sin que te echen del equipo. Y aquí está la clave. Realismo. Esa es una palabra que cobra un nuevo sentido en *FIFA 2005*. Todos sus aspectos alcanzan unas cotas de realismo impresionantes. Las caras de los jugadores más famosos son totalmente reconocibles. Su forma de jugar es idéntica al modo que tienen de jugar en la vida real, y sus características y habilidades también pueden decidir un partido tal y como sucede cada fin de semana en cualquier liga del mundo. ¿Hace falta decir que *FIFA 2005* incluye casi todas las ligas oficiales que existen en el planeta? Eso y los nombres de los jugadores, las camisetas, los estadios, las selecciones... O sea, todo.

Pero el aspecto que más nos ha sorprendido es la jugabilidad, que roza la perfección. Un partido en *FIFA* es algo mágico. Y no hablamos de gráficos ni de sonido, que son geniales a partes iguales. Hablamos de cómo se desarrolla el juego y de la forma en que todo funciona. Está claro que se trata de un título de deportes, pero tal y como sucede en la vida real, o utilizas una buena estrategia de ataque o no tienes posibilidad alguna de ganar el encuentro. En las primeras partidas, lo más probable es que pases la pelota a algún delantero y corras medio campo hasta llegar a la portería medio muerto y no consigas meter el esférico entre los tres postes. Pero después, poco a poco, vas »



↑ Asegúrate de proteger la portería en los saques de esquina. Sufrirás.



↑ Todos reclaman el balón. Elige bien a quién se lo pasas.

Pequeños detalles

Toques que marcan la diferencia.

1

↑ En lugar de abalanzarte hacia la portería, utiliza el primer toque para controlar el balón en el suelo y realizar un pase ajustado.

2

↑ En los saques dispones de mucha movilidad, así que desmárcate y muévete como una gacela antes de pasar el cuero a un compañero.

> Poco a poco vas descubriendo todos los entresijos del sistema y aprendes a desarrollar jugadas más trabajadas

» descubriendo todos los entresijos del sistema y aprendes a desarrollar jugadas más trabajadas. Cuando empiezas a jugar como un *equipo* te das cuenta de la importancia de todos y cada uno de tus jugadores. Y cuando seas capaz de descubrir los puntos flacos de cada equipo contrario, entonces ya estarás tan enganchado a *FIFA 2005* que nada más parecerá importar. No te asustes si en medio de la noche te pones a chillar como un loco por haber marcado un gol en el último minuto y que éste sea el gol de la victoria en alguna final. A nosotros nos ha pasado, y es posible que le pase a todo el mundo. La emoción se te meterá en el cuerpo y no habrá quién te la quite. Además, cuánto más avances en el modo carrera, más posibilidades tienes de fichar como entrenador en algún equipo grande de primera división, y eso le añade mucha más emoción a todos los encuentros que disputes.

¿Y qué hay de negativo en el juego? Pues la verdad es que poca cosa hemos encontrado. Si tuviéramos que cambiar algo, lo primero sería el careto que tienen los árbitros. En serio, parecen zombis salidos de la película *Amanecer de los muertos*. Casi dan miedo. También nos gustaría que fuera un poco más rápido. Incluso con la opción de velocidad del partido rápida, nos parece un poco lento. Y aparte de eso, poca cosa más.

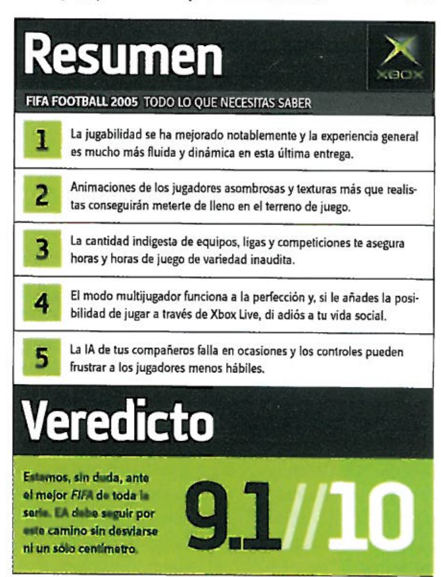
FIFA Football 2005 es un simulador de fútbol completísimo y excelente en todos y cada uno de sus aspectos. Todo está cuidado con un mimo increíble y se nota el esfuerzo que han hecho los chicos de EA Sports para llegar hasta lo más alto en esta nueva entrega. Un título demoledor donde los haya, que no decepcionará a nadie.

Información Adicional

¡MANOS ARRIBA!
Cada vez que el balón salga fuera del campo, algunos de los jugadores levantarán el brazo para reclamar el saque lateral. Es un detalle bonito, lástima que no haya árbitro en pantalla a quien reclamar.

QUE SEA OFICIAL
Si de algo puede estar orgulloso *FIFA* es del hecho de incorporar la licencia de cualquier equipo del mundo que se te pueda pasar por la cabeza. Y con los equipos vienen los jugadores, las camisetas, los estadios, los colores...

↑ Incluso los estadios de los equipos de ligas inferiores tienen un aspecto fenomenal.



Resumen

XBOX

FIFA FOOTBALL 2005 TODO LO QUE NECESITAS SABER

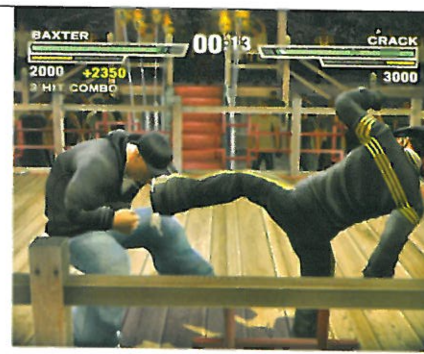
1. La jugabilidad se ha mejorado notablemente y la experiencia general es mucho más fluida y dinámica en esta última entrega.
2. Animaciones de los jugadores asombrosas y texturas más que realistas conseguirán meterte de lleno en el terreno de juego.
3. La cantidad indigesta de equipos, ligas y competiciones te asegura horas y horas de juego de variedad inaudita.
4. El modo multijugador funciona a la perfección y, si le añades la posibilidad de jugar a través de Xbox Live, di adiós a tu vida social.
5. La IA de tus compañeros falla en ocasiones y los controles pueden frustrar a los jugadores menos hábiles.

Veredicto

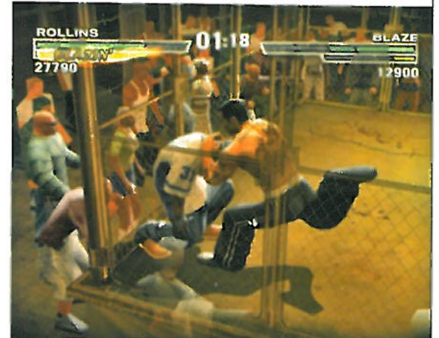
Estamos, sin duda, ante el mejor *FIFA* de toda la serie. EA debe seguir por este camino sin desviarse ni un sólo centímetro.

9.1//10


↑ Adquirir botellas y otras armas del público te ayudará a conseguir noquear al rival.



↑ Las técnicas y golpes son muy variados.



↑ La patada en la entrepierna es muy efectiva.

Revista Oficial XBOX ÉLITE

Def Jam Fight For New York

El club de la lucha en tu consola Xbox


Desarrollador: EA
Distribuidor: EA
Jugadores: 1-4
Live: No
Salida: Ya disponible
Pegi: +18
www.defjamfightforny.com

Olvida la disciplina y la espiritualidad de las artes marciales y olvida cualquier referencia a otros grandes juegos en el género de la lucha. Se acabaron el refinamiento y los gráciles movimientos de juegos como *Soul Calibur*, donde la belleza del combate convertía la lucha en una especie de cuadro en movimiento. Es la hora de *Def Jam: Fight For New York*.

Si bien el mencionado *Soul Calibur 2*, *Virtua Fighter* o *Tekken* (y en otro estilo *Mortal Kombat*) son las franquicias más conocidas en lo que a juegos de lucha se refiere, vamos a tener que irnos descubriendo ante la serie *Def Jam*, sobre todo gracias a una segunda entrega de lo más completa, que sustituye a una primera entrega que pasó sin levantar demasiado revuelo. En él partimos con la intención de crearnos un nombre en la ciudad, por lo que crearemos un desconocido luchador que tendrá que labrarse una reputación peleando junto a una de las bandas. Inicialmente podremos personalizar totalmente a nuestro jugador, gracias a un ingenioso sistema que simula la creación de un retrato robot, escogiendo su pelo, aspectos de su rostro, su altura, etc., hasta crear nuestro *alter ego* en la pantalla. Más importante aún será escoger entre los diferentes estilos de lucha: callejera, lucha libre, artes marciales o *kick boxing*, disciplinas que más tarde podremos desarrollar y entrenar en uno de los gimnasios de la ciudad. Afortunadamente, no estaremos limitados a nuestro estilo inicial, ya que podremos gastar los puntos de desarrollo ganados en cada pelea en mejorar nuestra forma física, movimientos o en aprender alguna de las otras disciplinas. La teoría llega hasta este punto; más allá está el combate real, en el que nos partiremos la cara en tugurios, fábricas y otros lugares de mala muerte, incluso el público forma parte de la lucha.

En un escenario no demasiado extenso nos enfrentaremos a los raperos más peligrosos de la ciudad y a otros luchadores de la zona, empleando puñetazos, llaves, patadas en la boca, y otras lindezas que duelen sólo de verlas; además, los combates están aderezados con diversos objetos que podremos recoger de entre el público como botellas, escobas o barras de billar con las que partir la crisma de los rivales. Entre tanto mamporro y llave "*tuercecodos*", los más divertidos suelen ser los combos que realizamos junto al público; y es que tenemos la posibilidad de lanzar a nuestro rival para que lo agarren mientras le pegamos sin piedad o mientras nos limitamos a observar cómo le atizan por iniciativa propia. Durante nuestro periplo como luchador conoceremos diversos barrios, lucharemos en los bares por el amor de una chica y podremos personalizar a nuestro jugador hasta el último detalle gracias a la zona comercial. Aquí podremos cortarnos el pelo de mil formas diferentes, tatuarnos cualquier parte del cuerpo, comprar las joyas más caras y vestirnos como M.A Barracus. Las posibilidades son enormes.

Musicalmente, *DJ* va realmente sobrado, con más de treinta temas que forman una banda sonora tan contundente como las "castañas" que vemos en el juego gracias a talentos del calibre de Busta Rimes, Method Man, LL Cool J, Pastor Troy o Ice T, entre otros, que a su vez prestan su voz real a los personajes del juego.



↑ Usa el entorno a tu favor durante el combate.

Desenvuélvete como puedas en una pelea callejera

Información Adicional

EL CUERVO MALVADO

El líder de la banda rival en *Def Jam* es un tipo conocido como el Cuervo, que cuenta con



unos movimientos bastante habilidosos. Este tipejo suelta gruñidos al azar, con los que intentará noquearte y matarte.

Resumen

DEF JAM FIGHT FOR NEW YORK TODO LO QUE NECESITAS SABER

1. Los movimientos y los golpes son brutales y están representados con una tecnología que destaca por su suavidad.
2. El modelado y las texturas de los diferentes personajes que hacen aparición en el juego son estupendos.
3. La diversión está asegurada por el propio estilo desenfadado del juego y también por la intensidad y la variedad de los combates.
4. *DJ* es un juego muy grande, especialmente si te decides a disfrutarlo en compañía de tus amigos.
5. Es imposible no hacer una mención especial a la estupenda banda sonora con la que cuenta este título.

Veredicto

Def Jam tiene diversión, tiene golpes brutales y además de todo tiene un enorme plantel con más de sesenta luchadores.

8,8//10

OléMovil.com



JUEGOS



ENVÍA **WIN** Código JUEGO Al **5646**

Ej: Envía WIN 1410 al 5646 para jugar a toda pantalla al TRAGACOCOS.

BLOCKS 1272

ALIEN UNLEASHED 1707

SOLITAIRE 1013

También al: **806 52 62 11**

POLIFONICAS

TOP 20

84826 Dale don dale	80239 Final Countdown
84680 Dragostea din tei	84920 Pastillas de freno
84760 Obsesion	80056 Insomnia
82652 Fiesta Pagana	84744 Malo
84428 Asturias	80111 Sweet Child of...
84930 Del pita del	84068 Du hast
80093 Equador	83814 Satisfaction
82935 Noches de bohemia	84226 Cafe del mar
84267 Buleria	84203 Dos gardenias
	84216 La costa del si...
	83849 Molinos de viento

806 52 62 44

Envía **OYE** CÓDIGO POLIFÓNICA O SONIDO REAL Al **5646**

Ej: Envía OYE 83849 al 5646 para escuchar "Molinos de viento" en tu móvil.

NACIONALES

84720	Lola
84852	Duele el amor
84942	Con la luna llena
84919	Una foto en blanco y...
84642	Angel malherido
84520	Oye el boom
84734	Insoportable
84426	Abre tu mente
84833	Bambu bambu
84432	Fuente de energia
84791	La rueca
84731	La vida al reves
83856	20 de enero
84904	Hablando en plata
84918	Camina y ven

CINE - TV

80017	Mision Imposible
84067	El Exorcista
84943	Shrek 2
84440	El Sr.de los anillos
84064	Star Wars
80143	La Pantera rosa
84937	Kill Bill
84369	Los 80
83883	Fraggle Rock
80025	Los Simpsons
80108	Benny Hill
80131	Buffy Cazavam...
84437	Shin Chan
84940	Sexo en Nueva...
84696	7 vidas

HIMNOS

82172	Barcelona
84446	Cara al sol
83188	Real Madrid
83808	H. de España
82123	Athletic Bilbao
84489	Els segadors
84094	H. Republicano
82124	Atletico Madrid
84490	Asturias patria...
84436	100 Real Madrid
83809	Guardia Civil
84362	Champions League

TECHNO-DANCE

84201	Voglio vederti...
80642	Enjoy the silence
83228	Samba Adagio
83661	Axel F 2003
81664	Children
84926	Despre tine
80067	Belissima
83675	Flight 673

POP/ROCK

84822	Opa opa
84779	Mariacaipirinha
84922	Sick and tired
84905	Lets get it started
80298	Master of Puppets
80277	Nothing else matters
84204	In the shadows
84985	Personal Jesus

SONIDOS REALES

WESTERN	Atacan los indios!
PITA	Anuncio Coca-Cola
ORGASMO	Esta chica lo pasa muy bien
TARZAN	Grito, igual que en la peli.
TELEFONO	Como en casa de tu abuela.
EXORCISTA	Coge el puto teléfono... Coño!!
POLICIA	Todos se sentiran como en N Y
INFIERNO	Thriller, la famosa carcajada
RISA	Para mearse de risa.

IMITACIONES DE FAMOSOS

"COGE EL TELEFONO..." DICHO POR:

FRESITA	¿Cuánto tiempo lo aguantarás?!!!!
BORIS	Histérico como siempre
RISITA	"¡cuñaooo!!!"... Te suena ¿verdad?
PORTERO	"...un poquito de por favor..."
POCHOLO	De locura... ¡A tope!
TORRENTE	¿Te lo vas a creer???
PUERTORICO	"y esssooo..."

Ej: Envía OYE TARZAN al 5646... ¡y gritará de verdad cuando te llamen!



CHIQUITO DE LA CALZADA

GRIJANDER AVANTI ENFERMO COPITA
DOLORES ATAQUE FUEGO GUARDIACIVIL

EN VIVO



Ej: Envía OYE FUEGO al 5646 y te ... ¿asustará? Chiquito cada vez que te llamen.

LA PREFERIDA


37489












41245 38880 36155 37808 39057 41081 39083 36648 41340













36497 38879 41080 41061 41083 39739 41271 41133 35365

36927 41268 39084

Envía **VER** Código FOTO O ANIMACION Al **5646**

Ej: Envía VER 39057 al 5646 y tendrás al LOBO en tu móvil.

También al: **806 52 62 33**

41261 37492 39922 41272 35230












37442 41339 36445 41098 36382 36524 37682

ANIMACIONES












GALLO DRAGO LADRON DUMBO

37026 39918 41138 41137 35937 41142 41050

SNAKE BORRACHO PINCHA RESBALON

41109 41139 41338 41038 37439 36329 39258

Ej: Envía VER GALLO al 5646 y verás como se mueve en tu móvil.









41267 41073 36613 36164 41086 41087 41275

VAQUITA DINO KARATEKA CHACHACHA





↑ Iker Casillas defiende su portería ante el ataque del Bayern.



↑ El Bayern tiene una buena oportunidad.



↑ La defensa del Madrid es escasa. Una vez más.



↑ Los jugadores del Barça juegan en casa.



↑ Giggs intenta superar la defensa blaugrana.

Club Football 2005

Encantará a los aficionados más acérrimos, pero ¿y a los demás?

Información Adicional



EDICIONES EUROPEAS

Si no hay una edición del club de la Liga Española que queremos (sólo están disponibles las del Real Madrid y el Barcelona), podemos probar con la Continental. Los equipos europeos incluyen a Juventus, Paris Saint Germain, Bayern de Munich, AC e Inter de Milán, Marsella, Manchester, Arsenal o Ajax, entre otros (hay 19 en total).



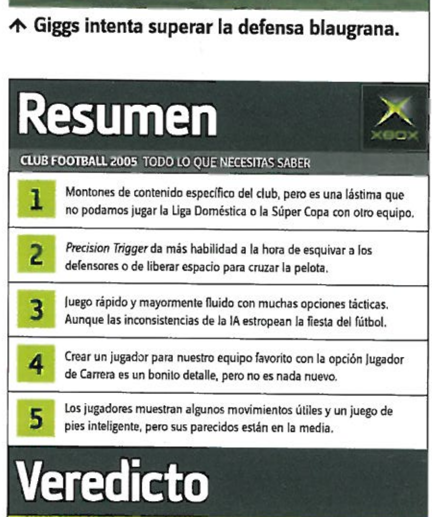
La mejor novedad de este año es el *Precision Trigger* (Disparador de Precisión), una útil característica que hace que nuestro jugador mantenga un control cercano de la pelota para sobrepasar a un marcador o para mantenerla un poco más de tiempo en sus pies. Cuando funciona, es perfecto. O por lo menos, mejor que simplemente correr hacia los defensas y perder la pelota una y otra vez. Los controles de pases básicos y de disparos también son fáciles de realizar, y cuentan además con un segundo grupo de pases más avanzados que merece la pena aprender para tener el repertorio completo. También podemos hacer varias llamadas tácticas instantáneas. Los pases son, generalmente, bastante precisos, aunque los jugadores que los reciben en algunas ocasiones se niegan a moverse los metros necesarios en el caso de un pase deficiente, lo que permite a los jugadores contrarios cazar el pase y robar la pelota desde una distancia considerablemente mayor que esa.

Los partidos domésticos se juegan a gran velocidad, por lo que necesitaremos pensar y movernos rápidamente cuando tengamos la posesión del balón. Esto fomenta, y en ocasiones premia, el fútbol de ataque fluido. No obstante, los equipos contrarios son difíciles de vencer, incluso los que se suponen más humildes, y los porteros controlados por Xbox son capaces de hacer paradas formidables con una regularidad que mina la moral. Por ello, marcar no es tan fácil. Además, recuperar la pelota cuando la hemos perdido conlleva en gran medida realizar muchos intentos. Como los árbitros son bastante severos, irse al suelo haciendo una entrada deslizante es un movimiento arriesgado, aunque tentador. Hemos descubierto que el método más eficaz para recuperar la pelota es enviar a dos jugadores a la vez, aunque después de un rato haciéndolo, esto tiende a descolocar a todo nuestro equipo.

Hay un par de inconsistencias más que deslucen el brillo de lo que, de otro modo, sería un juego de fútbol bastante decente. Lo peor es cuando jugadores de nuestro bando controlados por la IA deciden hacer una entrada tardía e imprudente e incurren en la ira del árbitro; a veces parece casi como si la propia consola hubiese decidido hacer trampa.

Hay más de 250 equipos de Europa con los que jugar, y las alineaciones están todas actualizadas con buenos -pero no impresionantes- parecidos a los jugadores reales. Los estadios son bastante precisos, aunque el público unidimensional tiene un aspecto horrible. Hay que tener cuidado al entrar en una Liga Doméstica o en la Súper Copa, porque tendremos que jugar con la edición del club que hayamos comprado, lo que limita el juego un poco. Afortunadamente, podemos jugar con el equipo que queramos en el modo Exhibición. Los jugadores que creemos utilizando la herramienta Crear un jugador sólo pueden jugar con los colores de la edición de *Club Football* que hayamos comprado; no pueden jugar en otros equipos. Ah, y el nuevo motor del juego ya no es compatible con Xbox Live, por lo que necesitaremos estar con otra persona en la habitación si queremos jugar contra un contrario real. Aunque es un buen juego por pleno derecho, *Club Football* está destinado a gustar sobre todo a los aficionados acérrimos de los clubes de la serie, antes que a todos los aficionados al fútbol.

Gran variedad de modos de juego y bastante buen fútbol



Resumen

CLUB FOOTBALL 2005 TODO LO QUE NECESITAS SABER

1. Montones de contenido específico del club, pero es una lástima que no podamos jugar la Liga Doméstica o la Súper Copa con otro equipo.
2. *Precision Trigger* da más habilidad a la hora de esquivar a los defensores o de liberar espacio para cruzar la pelota.
3. Juego rápido y mayormente fluido con muchas opciones tácticas. Aunque las inconsistencias de la IA estropean la fiesta del fútbol.
4. Crear un jugador para nuestro equipo favorito con la opción Jugador de Carrera es un bonito detalle, pero no es nada nuevo.
5. Los jugadores muestran algunos movimientos útiles y un juego de pies inteligente, pero sus parecidos están en la media.

Veredicto

Incorpora algunos nuevos e interesantes trucos, modos y detalles para los aficionados, pero esto no es suficiente para derrotar a la competencia.

7,5//10

¿Querías Todo el Control?



Xbox®, Xbox® live y los logotipos de Xbox® son marcas registradas de Microsoft.



Disfrútalo y enseña al mundo lo que sabes hacer con un balón al **Primer Toque.** Enfréntate, como sólo hacen los cracks, a rivales y demuestra tu habilidad y control en cada jugada.
Con el **Football Pack Xbox®** ya tienes todo el mundo para jugar al fútbol. **¡SACA!**

Xbox® Cristal + mando + juego Fifa 2005 +
2 meses de prueba Xbox® Live™.

>179,99
P.V.P Recomendado



69,99<
P.V.P Recomendado

También puedes disfrutar de Xbox® Live™ con la edición especial FIFA 2005 que incluye:

3 meses de suscripción a Xbox® Live™
+ Xbox® Live Comunicator







it´s good to play together
xbox.com/es





↑ Sin la ayuda de los animales estaríamos perdidos.

Metal Slug 3

Salta, dispara y corre


Des: SNK
Dis: Virgin Play
Jugadores: 1-2
Live: No
Salida: Ya disponible
Pegi: +12
www.snkplaymore.co.jp

Cuando los dinosaurios dominaban la tierra... bueno, quizá un poco después y antes de que las 3D coparan el desarrollo y diseño en lo que a videojuegos se refiere, excelentes arcades como *Metal Slug* dominaban los salones recreativos de todo el mundo. ¿Quién no ha jugado algunas partidas a estos clásicos arcades en 2D? Quizá sea algo obvio para los jugadores de *Metal Slug*, pero la palabra que mejor define a un juego como este es "frenético". Al igual que la mayoría de los arcades de la vieja escuela, *Metal Slug 3* nos aprieta bastante las tuercas, lanzando hacia nosotros montones de enemigos, balas y saltos peliagudos que pueden significar nuestra muerte instantánea. Todo ello transforma cada partida en un intenso ejercicio de reflejos, supervivencia y descarga de adrenalina. Para los novatillos y otros jugadores que han crecido con los juegos en 3D, *Metal Slug 3* les puede parecer muy anticuado visualmente, pero jugablemente seguro que logra engancharles hasta lograr terminarlo, si bien la dificultad de algunos niveles les hará sudar durante un tiempo. *MS3* es un juego de acción con *scroll* lateral (a veces vertical, como en los niveles submarinos) donde tenemos que disparar a todo lo que se mueva, ya que casi todo lo que lo haga no dejará de dispararnos a nosotros. Jugando con uno o dos personajes (realmente merece la pena jugar a dobles), controlar cualquiera de los héroes (sin diferencias apreciables en sus características) será realmente sencillo, gracias al único uso de tres botones: salto, disparo y granadas. Además, es igual de fácil controlar alguno de los vehículos disponibles como helicópteros, submarinos, tanques e



↑ Nos hace revivir viejos momentos...

incluso elefantes en uno de los niveles. Durante nuestro peligroso y divertido periplo no faltarán enormes enemigos finales a los que abatir o prisioneros que rescatar, los cuales nos obsequiarán con extras como bombas o armamento. Este armamento, generalmente, consistirá en una sencilla ametralladora y diversas granadas, aunque gracias a los prisioneros obtendremos armas de mayor potencia y cadencia de disparo, siendo especialmente útiles en los enfrentamientos finales. Si nos fijamos sólo en los gráficos vamos a encontrar lo que realmente hay, un arcade con *sprites* en 2D que tiene algunos años a sus espaldas, por lo que aparte de simpatía y colorido en sus personajes y escenarios, no vamos a recordarlo por su aspecto visual, pero tampoco se ha pretendido lo contrario, al igual que pasa con el apartado musical, con melodías realmente buenas y unos efectos sencillos para disparos y explosiones. En contra de lo que funciona bien en una máquina recreativa, donde normalmente jugamos partidas relativamente cortas, la duración de *MS3* es un *hándicap* a la hora de disfrutar de una versión para consola. El juego consta únicamente de seis niveles, y si bien es cierto que los últimos doblan o triplican la extensión de los primeros, no hubiera estado de más añadir varios niveles más.

Información Adicional



NELLY: EL ELEFANTE
Intenta buscar las rutas y cuevas secretas, ya que conseguirás descubrir algunos secretos. Normalmente encontrarás una gran ayuda en forma de animal armado hasta los dientes dispuesto a echarte una mano como un vehículo cualquiera.

↑ Este animalito adorable se llama Milú.



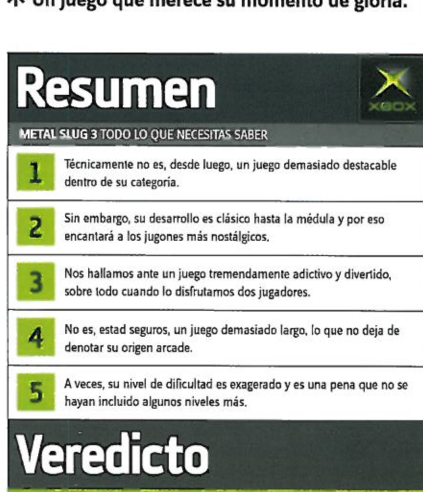
↑ Tan solo salta, dispara y corre, salta...



↑ El juego nos transporta a tiempos remotos.



↑ Un juego que merece su momento de gloria.



Resumen

METAL SLUG 3 TODO LO QUE NECESITAS SABER

1. Técnicamente no es, desde luego, un juego demasiado destacable dentro de su categoría.
2. Sin embargo, su desarrollo es clásico hasta la médula y por eso encantará a los jugones más nostálgicos.
3. Nos hallamos ante un juego tremendamente adictivo y divertido, sobre todo cuando lo disfrutamos dos jugadores.
4. No es, estad seguros, un juego demasiado largo, lo que no deja de denotar su origen arcade.
5. A veces, su nivel de dificultad es exagerado y es una pena que no se hayan incluido algunos niveles más.

Veredicto

Metal Slug3 merece un pequeño momento de gloria gracias a la diversión que puede ofrecer. Pruébalo y te sorprenderá.

7,0//10



Los generadores de los escudos Gungan se encuentran a espaldas de estas bestias. Allí hay que disparar.



Battlefront recrea muchos momentos clásicos.

Puede jugarse en primera y en tercera persona.

Star Wars Battlefront

La Guerra de las Galaxias, como siempre la habías imaginado.



Hace ya un tiempo que LucasArts comenzó a encargar sus proyectos a estudios externos con el objetivo de recuperar una magia que cada vez parecía más escasa en el antaño infalible estudio de desarrollo. Una política que, en general, está dando buenos resultados -*Jedi Knight*- y, en algunos casos, excelentes -*Los Caballeros de la Antigua República*-. Pandemic, que ya había trabajado con Lucas alumbrando el correcto *Las Guerras Clon* y que parece que le va cogiendo el tranquillo a aquello del juego en equipo, ahí está el reciente *Full Spectrum Warrior*, ha adoptado sin disimulo la formula del juego de la serie *Battlefield* -dos títulos para PC y próximamente en Xbox- para hacer realidad el sueño infantil de toda una generación: asistir en primera persona, o en tercera, si se prefiere, a todas y cada una de la grandes batallas de la serie galáctica.

El planteamiento es sencillo. Un mapa, dos facciones en liza, vehículos de tierra y aire disponibles y una feroz lucha por controlar una serie de puntos en el escenario, que tendrás que permanecer junto a ellos durante el tiempo que indica un icono en pantalla que va cambiando de color. El equipo que se hace con todos o elimina por completo a las fuerzas enemigas, gana. Así de sencillo y así de eficaz. No hay un modo historia con verdadero peso, aunque Pandemic ha hecho un buen trabajado hilando las diferentes batallas con escenas de cada una de las películas. Estas se presentan antes de entrar en cada nueva fase durante la Campaña Histórica, que en la práctica vienen a ser dos: un repaso de la Guerra Civil Galáctica -la trilogía original- por un lado, y *Las Guerras Clon* por otro. En la primera, las facciones en liza son el Imperio y los Rebeldes, con toda la parafernalia humana y militar ya conocida más algunas incorporaciones entre las clases de soldados para equilibrar bandos. En *Las Guerras Clon*, los bandos son el Ejército Clon de la República y el de los separatistas compuesto enteramente por droides. Hay cinco clases de soldados por cada uno de ellos -cuatro idénticos y una unidad especial por bando- que, en líneas generales, corresponden con los arquetipos de infantería, armamento pesado, francotirador y médico.



El momento más esperado: la Batalla de Hoth a lomos de los AT-AT.

En el modo off line, el jugador también encuentra el inevitable modo de Acción Instantánea y otro llamado Conquista Galáctica. La principal diferencia es que las conquistas permiten ir adquiriendo algunas características especiales de cara a los combates venideros. Aspectos como contar con

Información Adicional

MATANDO EWOKS
Hemos tenido que esperar 20 años, pero al fin Lucas nos ha dado esa pequeña satisfacción. Además, es útil. Cuando mueren, dejan caer objetos como paquetes de vida o munición.



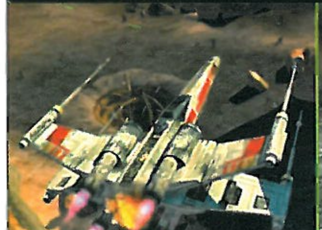
Los elementos funcionan igualmente bien.

SUPER TROOPER
Pequeñas licencias artísticas...



Pandemic se ha permitido algunas licencias para encajar adecuadamente cada uno de los bandos en liza. Una de ellas es el Soldado Oscuro -con su equivalente en cada una de las facciones-, equipado con un jet que le permite volar durante un corto espacio de tiempo y que representa uno de los diseños más amenazadores del juego. Ideal para las batallas en ciudades....

CONDUCCIÓN PELIGROSA Los cinco mejores vehículos de Battlefront.



ALA-X
Veloz, resistente y el sueño infantil de todo una generación. Además de resultar más maniobrable que su contrapartida imperial.



SPEEDER BIKE
Otro vehículo clásico de la trilogía original, ideal para desplazarse a gran velocidad de una punta a otra del escenario.



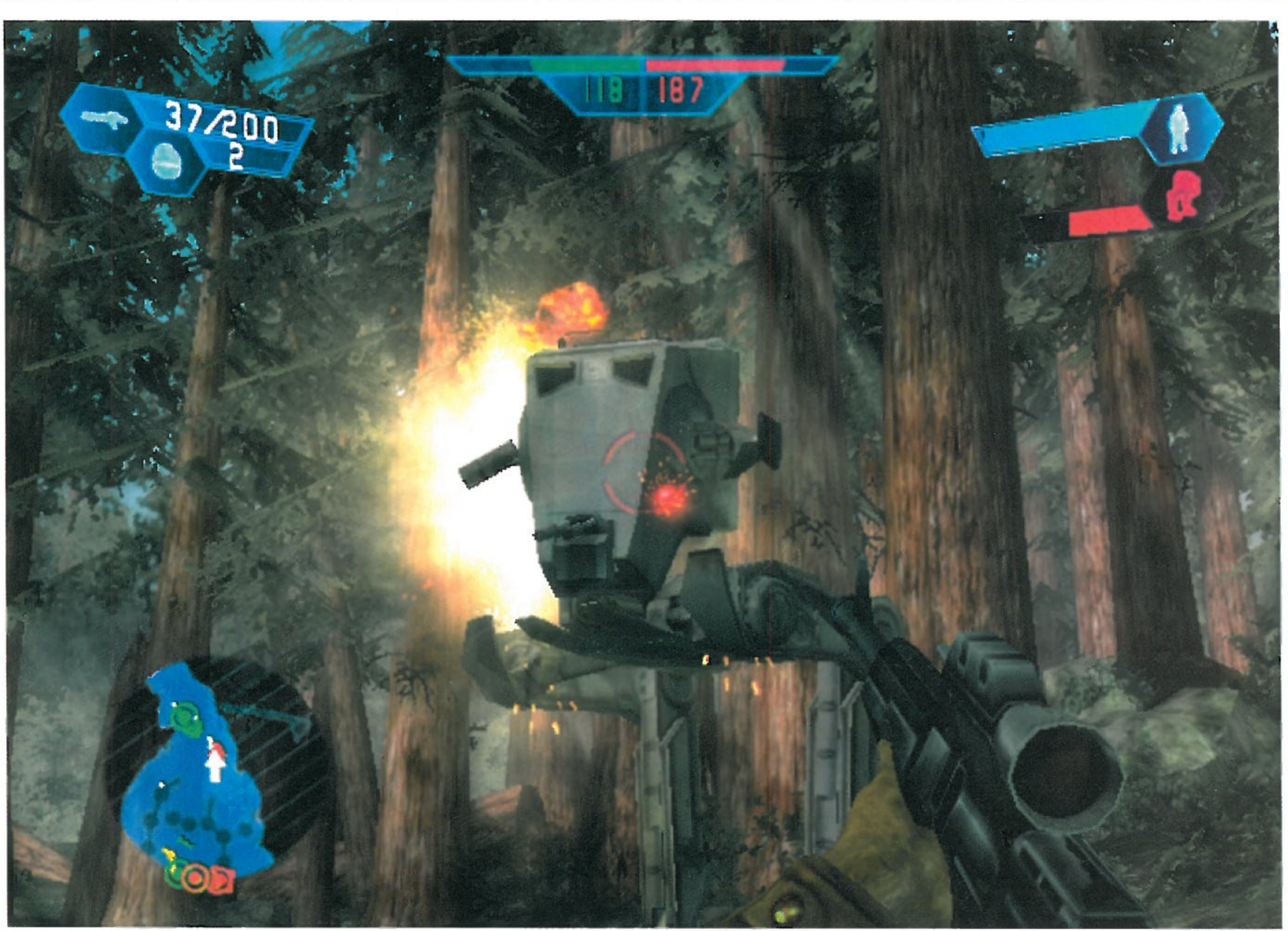
AT-ST
Otro objeto de deseo de nuestra infancia. Algo torpe si se trata de girar con rapidez, pero ideal para avanzar y aplastar toda resistencia.



SAIL BARGE
La enorme barcaza en la que Luke Skywalker era transportado ideal para el transporte de tropas en las misiones del desértico Tattoine.



AT-TE
Este vehículo es frío, pero puede inflingir mucho daño. Puedes matar a decenas de enemigos y cargar tropas.



Puede no llegar a los niveles de *Los Caballeros de la Antigua República*, pero es el juego *Star Wars* que los *fans* han esperado durante años.

Información Adicional

ANIMACIONES
A pesar del notable acabado gráfico del juego, hay un pero que comentar. Y es la cierta escasez de animaciones en los personajes, especialmente en el juego on line. En cualquier caso, nada que desvirtúe la experiencia de juego.

CAMPO DE BATALLA
La serie *Battlefield* de EA es la inspiración directa de este *Battlefront*. El juego, ambientando en la 2ª Guerra Mundial, iba a contar con su versión Xbox antes de las desavenencias entre EA y Microsoft sobre Xbox Live. Ahora que el asunto está arreglado, hay un nuevo *Battlefield: Modern Combat* en desarrollo que llegará a Xbox el próximo verano.

24 jugadores más bots pueden encontrarse en Xbox Live

» la presencia de héroes -caso de un imparable Darth Vader, Mace Windu, Luke Skywalker o el Conde Dooku- o que las fuerzas enemigas utilicen vehículos ya dañados antes de entrar en combate, por ejemplo. En realidad, se trata de diferencias más cosméticas que de fondo porque, no lo olvidemos, este es un juego enfocado hacia Xbox Live y es ahí, con hasta 24 jugadores por partida más bots, donde da lo mejor de sí.

Con todo, hay que reconocer a Pandemic el mérito de haber convertido este *Battlefront*, al contrario que otros títulos enfocados hacia el juego *on line*, en una experiencia perfectamente recomendable aún en el caso de carecer de acceso a Xbox Live. En eso tiene mucho que ver una notable IA que rara vez depara sorpresas negativas y maneja las batallas con total convicción, un notable motor gráfico para tratarse de un producto multiplataforma -en el que destaca especialmente la iluminación- y, sobre todo, la escala de las batallas -comienzan hasta con 200 unidades por cada bando- y el ritmo frenético con el que se desarrollan. *Star Wars Battlefront* permite cumplir con todas las fantasías de los chavales que crecieron viendo *Star Wars*. Incluso la de disparar un tiro entre ceja y ceja a esos estúpidos Ewoks.



Los últimos juegos de *Star Wars* son más divertidos que las últimas películas.

Resumen



STAR WARS BATTLEFRONT TODO LO QUE NECESITAS SABER

1. Desde escaramuzas a pie en ciudades hasta grandes áreas de juego con todo tipo de artilugios y naves mecánicas.
2. Carecer de Xbox Live no significa que no haya multijugador. *Battlefront* incluye juego a pantalla partida.
3. Nada más y nada menos que 25 vehículos diferentes, incluyendo cazas imperiales y rebeldes, así como los clásicos AT-AT.
4. 12 escenarios repartidos en 10 planetas, incluyendo uno que no veremos en cine hasta el estreno del *Episodio III: Kashik*.
5. Se puede jugar tanto en tercera como en primera persona. Lástima que para cambiar de vista haya que salir al menú de juego.

Veredicto

Si alguna vez te has imaginado participando en la Batalla de Hoth o cualquier otra de la saga, este es tu juego. Tan inmersivo como adrenalítico.

8,5//10



Los Ataques Especiales son tan duros que incluso puedes golpear a decenas de adversarios al mismo tiempo.

Samurai Warriors

El mismo concepto, diferente escenario



SÓLO era cuestión de tiempo que Koei trasladara la idea de *Dinasty Warriors* -juego con luchas épicas ambientadas en la antigua China- a un escenario centrado en Japón con sus guerras medievales del Sengoku.

Samurai Warriors se centra más en los personajes protagonistas del juego que en las diferentes facciones rivales. Tenemos un total de 15 personajes, 10 de ellos ocultos al principio, algunos amigos otros enemigos. A medida que avancemos en el juego descubriremos la enorme red de relaciones que existe entre ellos, quiénes son aliados, enemigos y por qué. Koei ha potenciado enormemente la historia en este *Warriors*, lo que unido a los diferentes finales alternativos por personaje y los múltiples caminos a completar dependiendo de nuestras decisiones -o nuestros aciertos en el campo de batalla-, impulsará al jugador a jugar más, sobre todo si es un auténtico seguidor de esta saga.

Una vez en el campo de batalla nos encontramos solos, en medio de una guerra, con dos bandos y nuestra espada volando y aniquilando decenas de enemigos y completando ciertos objetivos que nos irán ordenando. Como oficiales que somos, nuestro poderío en la lucha, nuestras victorias sobre otros oficiales enemigos y nuestras decisiones en la batalla ayudarán a la moral de todo el ejército, lo que convierte a este *Samurai Warriors* en un *beat'-em-up* con estrategia, aunque este toque de estrategia no se nota tanto como en la saga *Dinasty*. Los movimientos y los combos son muy parecidos al resto de *Warriors*, pero aquí ha cambiado ligeramente la manera de ejecutar los Musous -golpes especiales superpotentes-, además de disminuir su potencia. Incluso se han añadido puntos de experiencia que al finalizar cada misión distribuiremos entre un gran número de habilidades para nuestro soldado. Al final de la aventura ningún personaje será igual y con todos nos sentiremos identificados de la misma forma.



Un día cualquiera luchando contra los malos.

En los *Warriors*, el aspecto gráfico siempre ha sido un aspecto que rozaba el suficiente, y aquí se sigue el mismo patrón. No es fácil ofrecer un juego donde se vean guerras entre cientos de soldados y en el que muchas veces estaremos rodeados de varias decenas de ellos atacando y muriendo al mismo tiempo. Aunque reconocemos el esfuerzo de Koei en mejorar el motor, mostrar en cada juego más horizonte, disminuir el efecto fantasma de los personajes y potenciar los escenarios; esto sigue sin ser suficiente si lo comparamos con otros juegos más recientes. *Samurai Warriors* es el juego que mejores gráficos tiene de toda la saga, y además se han permitido el lujo de incluir por primera vez escenarios interiores, grandes laberintos cuyas misiones son, de largo, las más difíciles.

Por eso, *Samurai Warriors* es, de momento, la cúspide de la saga. Un título bien hecho, con una buena historia, un concepto de juego adictivo como pocos y con una rejugabilidad muy alta.

Información Adicional

NUESTRO ÍDOLO
El nuevo modo New Officer permite al jugador crear un personaje en blanco y hacerle pasar por una serie de desafíos y retos que aumentarán sus puntos de experiencia hasta convertirlo en una imparable máquina de matar.



CABALLERÍA
Samurai Warriors tiene los enemigos a caballo más duros de la saga *Warriors*. Puedes intentar desmontarlos saltando y golpeándolos, o esquivar su embestida y atacarlos por detrás. De cualquier manera será difícil vencerles.



¡Ya es hora de acabar con esto!



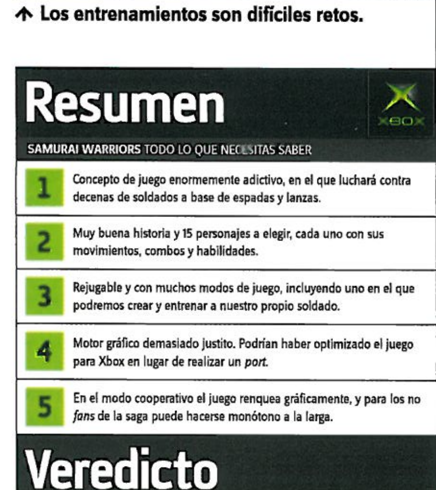
Muchos enemigos = Muchos combos.



Usa tu larga lanza para mantenerlos a raya.



Los entrenamientos son difíciles retos.



Resumen

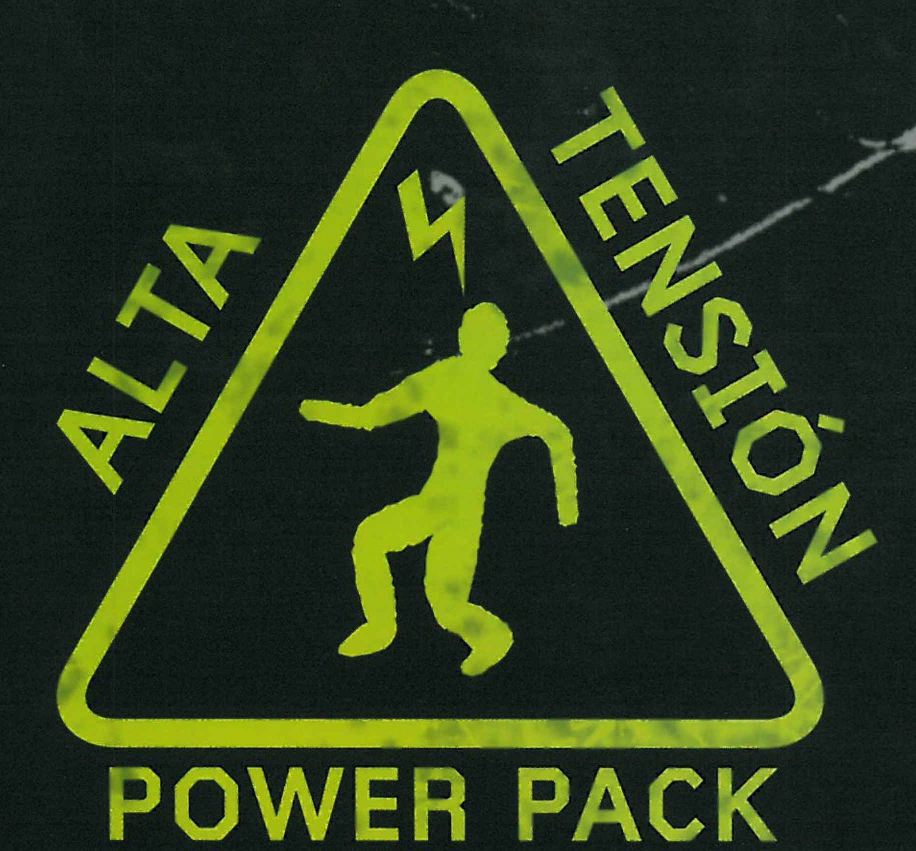
SAMURAI WARRIORS TODO LO QUE NECESITAS SABER

1. Concepto de juego enormemente adictivo, en el que luchará contra decenas de soldados a base de espadas y lanzas.
2. Muy buena historia y 15 personajes a elegir, cada uno con sus movimientos, combos y habilidades.
3. Rejugable y con muchos modos de juego, incluyendo uno en el que podremos crear y entrenar a nuestro propio soldado.
4. Motor gráfico demasiado justito. Podrían haber optimizado el juego para Xbox en lugar de realizar un *port*.
5. En el modo cooperativo el juego renquea gráficamente, y para los no *fans* de la saga puede hacerse monótono a la larga.

Veredicto

El mismo concepto que en los anteriores *Warriors*. Sin embargo, sigue igual de adictivo. un juego que disfrutarán los *fans* y los neófitos.

8,0//10





Todo el voltaje de Xbox®
a un **precio** que pone
los pelos de punta:

179,99
euros PVP
Recomendado

Incluye:

consola + 2 controllers + mando DVD

¡Van a saltar chispas!



www.**xbox**.com/es

It's good to play together

Street Fighter: Anniversary Collection

Como un diamante de aniversario: brillante y desfasado



TATSUMAKI Senpukyaku! ¡Shoryuken! Um... ¡Golpe de judo! Sí, han pasado 15 largos años desde que viésemos por primera vez este clásico de los videojuegos, pero esos gritos volverán a sonar por toda la tierra. En este nuevo producto se han agrupado *Street Fighter II* (ediciones *World Warriors, Championship Edition, Turbo, Super* y *Super Turbo*), y *Street Fighter III: 3rd Strike*, y componen una extraña visión.

Para añadir algo de acicalamiento, la colección se puede jugar *on line*, y podemos enfrentar a cualquier luchador contra cualquier otro, ya sea el Ken del *SFII* original o el Ken de la edición *Turbo* con su Puñetazo Dragón mejorado. Pero, más allá de eso, han cambiado muy pocas cosas; es como si se hubiese desarrollado y no estuviese terminado. Están todos los personajes de SF, pero siguen estando animados con un ratio de fotogramas que nos recuerda a los días del juego original.

Afortunadamente, a pesar de los crujidos de la jugabilidad, el controlador de Xbox se apaña bien con las demandas de los combos de botones múltiples, y deja nuestros pulgares ligeramente doloridos en lugar de lisiados (especialmente porque se han vuelto a incluir aquellos niveles de destrozar coches). Además, existe una cierta sensación de sentirnos como un niño cuando hacemos que Blanka machaque a sus oponentes, pero hemos crecido y evolucionado, justo como debiera haber hecho la serie. Jugar con Chun Li y sus amigos está bien, y el valor de esta reedición se ve aumentado por la posibilidad de jugar con todas las variaciones de personajes, pero es estrictamente para los aficionados nostálgicos.



↑ ¡Jugar con Ryu no sería lo mismo sin este movimiento!



↑ Sagat sigue siendo un enemigo terrible hasta hoy. ¡Pobre T-Hawk!



↑ Cammy siente la descarga eléctrica de Blanka.

Veredicto

Asumimos que la gente estará deseosa por jugarlo, aunque un poco de evolución le hubiese ido muy bien.

5,9//10

Manager de Liga 2005

Revista Oficial Xbox ÉLITE

Los mánagers aburridos no tienen sitio en este juego



LA MAYORÍA de la gente cree que podría hacerlo mejor que el jefe. ¿Cómo si no explicar el atractivo de gastar innumerables horas leyendo y releyendo estadísticas, esperando descubrir a un nuevo Fernando Torres? Todo el mundo quiere ser el jefe. Es la única explicación plausible.

Pero *Manager de Liga 2005* ofrece más que una mera ensalada de números. Incorpora un elemento de estrategia en tiempo real en partidos 3D en directo y totalmente animados. Son partidos en los que nuestras llamadas tácticas desde el banquillo afectan a lo que ocurre en el campo. Seguro que también habrá responsabilidades gerenciales que tratar fuera del campo, pero es ese elemento de partido en tiempo real lo que eleva a este juego a algo más comprometido y entretenido.

Jugar con nuestro bando en uno de los partidos en directo es parecido a ver una partido de *Club Football* (también de Codemasters) en modo automático, excepto en que podremos dar instrucciones. Si tenemos un *headset* de Live, podremos utilizarlo para gritar instrucciones directamente al juego que se desarrolla delante de nosotros.

La edición de este año incluye varias ligas nuevas y otras novedades importantes, que le convierten en el *Manager de Liga* más grande hasta la fecha. Hay ligas en dos nuevos países, Holanda y Portugal, para probar nuestro potencial de gestión de equipos extranjeros, además de las competiciones de nuestro propio país. Si añadimos las ligas escocesa, inglesa, italiana, francesa y alemana, además de algunos equipos de Sudamérica, tendremos un enorme fondo de jugadores entre los que escoger. Xbox Live también hace su aparición en el título de este año para que, una vez más, las estadísticas de los jugadores puedan actualizarse periódicamente. Preparémonos para perder sueño.



↑ Los partidos en tiempo real son muy agradables a la vista.

Información Adicional

MIRA QUIÉN HABLA
Los comentarios provienen a cargo del conocido periodista deportivo J.J. Santos, que aderezará con su sabiduría el transcurso de los diferentes encuentros.



↑ Tus tablas medirán nuestro rendimiento.

Esta edición es la más grande hasta la fecha



↑ Uno de los estadios en los que jugamos.

Veredicto

De forma lenta, pero segura, tomará el control de nuestra vida. ¿Es esto saludable? Depende de si tu equipo gana...

8,5//10

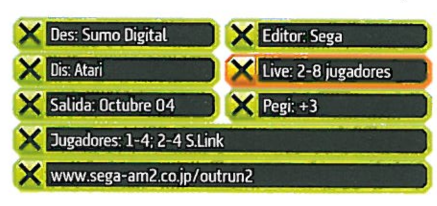

MC
MC EDICIONES



A las chicas que disfrutan con la velocidad en *OutRun 2* aún les gustan más los buenos derrapes, así que písale fuerte en las curvas.

OutRun 2

Perfección arcade en el mejor regreso de todos los tiempos



Des: Sumo Digital	Editor: Sega
Dis: Atari	Live: 2-8 jugadores
Salida: Octubre 04	Pegi: +3
Jugadores: 1-4; 2-4 S.Link	
www.sega-am2.co.jp/outrun2	

Dieciocho años y muchos videojuegos después, Sega se ha decidido a rescatar esta obra maestra para disfrute de las viejas y nuevas generaciones. Y lo ha hecho, además, de la mejor manera posible: respetando con exquisitez el espíritu del título original. *OutRun 2* sí tiene los suficientes elementos del clásico como para complacer a los veteranos, y las suficientes ideas frescas como para gustarle a cualquiera. Y sí, aunque cada partida dure a lo sumo 5 minutos, Sega ha conseguido utilizar esa simplicidad a su favor y alargarle mucho la vida.

Desde las primeras partidas, y en lo sucesivo, cargar este juego en la consola exige del jugador la entrada en un estado mental especial, una experiencia virtual en la que ya no se encuentra en la sala de estar de su casa, sino en un salón recreativo en toda regla. Y aunque hacer funcionar nuestra Xbox no nos va a costar más dinero del que gastemos en electricidad y en comprarnos el propio juego, debemos estar dispuestos a vivir una experiencia breve pero intensa. Estamos hablando de un arcade, y como tal, *OutRun 2* se juega rápida y apasionadamente. Si buscas un juego para echarle horas y horas, de aquellos que consiguen borrarte las huellas de los pulgares con los botones del mando, mejor mira hacia otra parte.



Aquí no reparan en gastos en la compra de cortacéspedes.

Los que en su día admiraron la máquina original acudirán de inmediato al modo de juego arcade, y tras realizar algunas elecciones simples como el modelo de coche, su color, el tipo de cambio de marchas, y la música de fondo, se encontrarán con la grata sorpresa de que nada ha cambiado, excepto que los gráficos y el control de vehículo han mejorado estratosféricamente. Incluso se han elaborado versiones remozadas de las músicas, quizá el toque más nostálgico de todos los que podemos encontrar en el juego.

Los recién llegados se toparán con un arcade de conducción por tramos cronometrados de los de toda la vida, pero mejor. Si lo unimos todo, tenemos que *OutRun 2* podría perfectamente ser el mejor arcade de conducción por tramos cronometrados de la historia, ya que combina lo mejor del pasado con los avances del presente.



Les encanta el olor a goma quemada.

OutRun se caracteriza por su sistema de circuitos lineales compuestos por tramos ambientados en diferentes paisajes, climas y horas del día. Ante nosotros tenemos un primer tramo común, que debemos superar antes de agotar el tiempo límite. Cuando pasamos por el punto de control, se suma cierta cantidad de tiempo al que nos quedase del anterior tramo, y de esta forma debemos ir superando recorrido tras recorrido, 5 en total, hasta llegar a la meta. Hacia el final de cada tramo la carretera se divide en dos, siendo los recorridos de la izquierda más fáciles de superar que los de la derecha. Si el tiempo se agota antes de cruzar el siguiente punto de control, la partida se acaba.

Todos los tramos se basan en un "tema" distinto: una localidad costera, un área industrial, la campiña holandesa, una villa de la costa azul o »

Información Adicional

DERRAPANDO

Es bastante sencillo aprender a tomar las curvas derrapando, pero cuesta mucho más dominar esta maniobra a la perfección. Sencillamente, pisa el acelerador a fondo, y luego suéltalo a la vez que pisas



brevemente el freno. Luego, dale gas rápidamente y gira el volante para mantener la velocidad y el derrape. De esta forma puedes ir culeando por la calzada de un lado a otro, recogiendo gran cantidad de corazones y ganando puntos con tu chica. Apúntatelo bien.

MMM, BONITAS RUEDAS

Tenemos una extensa galería de vehículos para disfrutarlos por las carreteras del juego, cortesía de Ferrari. Pruébalos todos: el estilizado F50, el 360 Spider, el clásico Testarossa y, por supuesto, el chico malo "en persona", el Enzo.





El estilo por sí solo gana carreras.



Desde la cabina todo va muy rápido.



Saluda a los autocares de turistas.



Circula por el tramo verde y evita el rojo para hacer vibrar a tu chica. Ni siquiera los dardos son tan excitantes...

UNA DAMA ENAMORADA Es duro satisfacer los caprichos de tu amada en ruta por carretera...

A la amiga que llevas en el asiento del pasajero le gustan las emociones fuertes, así que átale fuerte el cinturón de seguridad y asegúrate de impresionarla recogiendo tantos corazones como te sea posible de entre el tráfico y a través de diferentes retos.



Rompe los láseres de tus oponentes para robarles corazones.



Ella se volverá. Exprime a tu bestia en los espacios más estrechos.



Derriba los conos azules para recolectar corazones; evita los amarillos.



Derrapa en el momento preciso para alinear los objetivos de tu cámara.

Información Adicional

¡A POR EL REY!
La vieja Inglaterra es una de las localizaciones del juego. Es una tierra de antiguas fortificaciones con castillos que se



parecen al de Windsor, aunque 50 veces más grandes. El resto de los paisajes son tan estereotipados como hermosos.

» París de noche son sólo unos pocos ejemplos de la riqueza y variedad gráfica del juego.

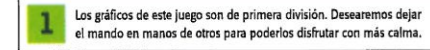
En cuanto a la jugabilidad, si bien en el *OutRun* original el coche sólo podía controlarse acelerando y frenando, en esta ocasión tenemos un arma extra: el derrape. Se trata de una técnica básica para superar todos los retos del juego, y que tendremos que empezar a practicar nada más pegar nuestros primeros volantazos en *OutRun 2*. Dominar el derrape es, además, imprescindible para superar muchas de las 101 pruebas de perfeccionamiento disponibles en uno de los modos extra que expanden varios grados la diversión contenida en el juego.

Porque acabar una partida en el recorrido más sencillo -es decir, tomando siempre el camino de la izquierda- te llevará quizá una sesión de juego de una o dos horas, y cuando se domina el control del coche y se han desbloqueado los modelos más potentes, pueden acabarse bastantes carreras en ese mismo tiempo (cada recorrido completo dura poco más de cinco minutos, a minuto por tramo aproximadamente).

Es lógico, teniendo en cuenta que el modo arcade de *OutRun 2* se comporta como eso, como un arcade. Claro que en la recreativa uno se lo piensa más a la hora de echar más "gasolina" al cacharro, sobre todo si es a dos euros por partida, pero como en Xbox nos sale de balde, resulta evidente la necesidad de incluir modos de juego extra y elementos desbloqueables a tutiplén. En eso tampoco han fallado nuestros amigos de Sumo Digital, que además han incluido la posibilidad de competir contra tus amigos.

Y es que si en algo se nota que Sega sabe lo que se trae entre manos en el mundo del videojuego, es en el especial énfasis que pone siempre en los modos multijugador, que en este caso brillan con luz propia. No sólo pueden competir hasta 4 personas en la misma consola (uno tras otro, a ver quién lo hace mejor), sino que pueden hacerlo mediante el System Link o Live, que permite la intervención de hasta 8 jugadores, tanto en las carreras normales los unos contra los otros como contra los coches fantasma que se pueden descargar *on line*.

Resumen



OUTRUN 2 TODO LO QUE NECESITAS SABER

1. Los gráficos de este juego son de primera división. Desearemos dejar el mando en manos de otros para poderlos disfrutar con más calma.
2. La recreación de los originales y sus versiones remezcladas son la nota más nostálgica y retro de *OutRun 2*.
3. La longevidad del modo arcade no es muy elevada. Por suerte, tenemos muchos modos de competición extra disponibles.
4. Los modos multijugador son uno de los principales incentivos para hacernos volver al juego una y otra vez.
5. La jugabilidad del original se ha perfeccionado con la introducción del derrape como técnica esencial en la conducción del coche.

Veredicto

Mucho respeto por el original, nuevos modos de juego en solitario, gran cantidad de elementos desbloqueables, Live y una Xbox.

8.8//10



↑ Puede que sea la mala, pero sabe cómo manejar una espada.

Kingdom Under Fire: The Crusaders

Sólo te faltará el barro para saborear las batallas



El componente cinematográfico está muy presente, desde la personalidad marcada de todos los personajes que salen en él hasta la forma de presentar las misiones y su posterior desarrollo. *The Crusaders* se desarrolla en dos partes igual de importantes. En la primera nos encontraremos en la base o fortificación descansando, aquí podremos mejorar el equipamiento, modificar nuestras unidades, estar al tanto de la historia y recibir órdenes; todo muy rolero. Después de los *briefing* obligados, pasaremos al campo de batalla donde recibiremos el primer planteamiento de la batalla que deberemos seguir. Una vez en faena, nos encontramos controlando a nuestro héroe, siempre lo controlaremos a él. El resto de pelotones a nuestro mando recibirá nuestras instrucciones, que, sin embargo, nunca podremos dirigir directamente. A partir de aquí, el juego se desarrolla al más puro estilo *Dinasty Warriors,* con cientos de unidades en pantalla a los que masacrar bajo el acero de nuestra espada. Sin embargo, *KUF* va más allá. El componente estratégico está muy marcado, ya que, por ejemplo, podremos usar nuestras unidades de arqueros para realizar un primer barrido y posteriormente cargar con la caballería. Podremos poner trampas con los zapadores, o utilizar el sol a nuestro favor. Incluso los diferentes terrenos afectarán al desarrollo de la batalla, y todo esto en tiempo real. Es difícil explicar el concepto



↑ Si matas al líder, ganarás las batallas.

de juego: es como si jugásemos a un juego de ETR pero, en lugar de mover un puntero, controlásemos un comandante que da órdenes pero que también participa de forma activa en la batalla.

La música no desentona en ningún momento, con mucha guitarra y batería que le da al juego un aire más moderno de lo que aparenta debido a su marcada inspiración medieval. En el aspecto gráfico tampoco tendríamos nada que decir si no fuera por lo poco que han sabido aprovechar las texturas. Todo el juego se mueve con fluidez, algunos efectos de luz son excelentes y los modelos de los personajes y sus animaciones rayan a gran altura; sin embargo, son esas texturas ligeramente borrosas las que no acaban de rematar este apartado.

En general, este *Kingdom Under Fire* es un gran juego que combina muchos géneros en uno y que, además, funciona. Tiene un gran ritmo en la historia, diferentes campañas con diferentes personajes, es largo y en ocasiones muy difícil. Todo es genial, pero lo mejor es su apartado multijugador, simplemente impecable.

Información Adicional

ZAPADOR FELIZ

Los zapadores son unas unidades increíblemente útiles que debemos proteger



porque no pueden hacer nada excepto poner y localizar trampas, abrir puertas o curar a otras tropas. Además, su habilidad para crear fuegos los hace útiles para obligar a las tropas enemigas a salir de los bosques.



↑ La caballería puede ser devastadora.



↑ ¿De dónde has salido, gigantón?



↑ El fuego reduce un bosque a cenizas.



↑ Otro sábado por la noche con sus modelitos.

Resumen



KINGDOM UNDER FIRE: THE CRUSADERS TODO LO QUE NECESITAS SABER

1. Impresionante mezcla de géneros. Deberemos aprovechar muy bien las diferentes habilidades de las unidades.
2. El control, aunque sencillo, cuesta de comprender al principio, pero a las pocas partidas se domina bien.
3. Una gran atmósfera de juego y unos gráficos notables, con un motor que lo mueve todo a 60 fotogramas por segundo sin ninguna caída.
4. La promoción de unidades da mucha libertad, por ejemplo ascendiendo la Infantería a Caballeros, o Arqueros a Catapultas.
5. El ángulo de la cámara no funciona todo lo bien que debería; sin embargo, tampoco impide seguir el juego.

Veredicto

Un original título que entusiasmará a los jugadores más estrategas. Muy variado, adictivo y con una gran atmósfera.

8,8//10



¿Qué te apuestas a que vas a saber tocar así la guitarra?

¿Qué te apuestas a que sin necesidad de saber solfeo dominarás las técnicas de punteo, acordes de acompañamiento y los distintos estilos musicales?

¿Qué te apuestas a que enseguida sorprenderás con el sonido mágico de tu guitarra en las fiestas con tus amigos?

¿Qué te apuestas a que vas a poder acompañar tus canciones favoritas?

¿En cuánto tiempo?

¿Cinco meses? ¿Seis meses?...

Sólo tienes que seguir durante 1 hora al día este innovador método, y comprobarás lo rápido que progresas.

Eso sí, primero tienes que llamar al 902 20 21 22 de CCC.

¡Apuesta por ti mismo y por tu gran afición!

Solicita GRATIS el CD demostrativo



902 20 21 22
www.cursosccc.com

Recibirás todo lo que necesitas para aprender: Vídeos o DVDs, 9 CD´s, 12 guías didácticas, libro de acordes, diapasón... y tu profesor siempre dispuesto a orientarte. Además, con el curso te entregaremos una **guitarra clásica GRATIS** o la **guitarra eléctrica** a **PRECIO DE REGALO**. ¡Elige tu estilo!



Planes de Formación con la Garantía de CCC

Artes y Música
- Guitarra
- Teclado
- Solfeo
- Acordeón
- Fotografía
- Dibujo
- Aerografía

Decoración y Manualidades
Diploma de la Escuela de Arte y Decoración Art&Decor
- Decoración
- Monitor/a de Manualidades
- Curso Práctico de Tapicería NUEVO

Veterinaria
- Aux. de Clínica Veterinaria
- Adiestramiento Canino
- Peluquería Canina
- Aux. Clínico Ecuestre



Belleza y Moda
- Estética
- Peluquería
- Diseño de moda
- Modista profesora de Corte y Confección

Deporte
- Monitor/a de Aeróbic
- Monitor/a de Fitness
- Monitor/a de Preparación Física (Entrenador Personal)

Hostelería
- Cocina Profesional
- Hostelería
- Master en Gestión Hostelera

Cultura e Idiomas
- Título Oficial Graduado ESO
- Acceso Universidad mayores 25 años
- Inglés. "Hable inglés con sólo 1000 palabras". Método Maurer. NUEVO
- Francés
- Alemán
- Ruso
- Escritor

Medicinas Complementarias
Diploma de la Escuela de Formación en Terapias Complementarias EFTC
- Monitor de Relajación y Desarrollo Personal
- Naturopatía NUEVO
- Herbodietética NUEVO
- Quiromasajista
- Monitor de Yoga (Método CEYSI) NUEVO

Profesiones Sanitarias
- Auxiliar de Enfermería
- Auxiliar de Geriatría
- Auxiliar de Jardín de Infancia
- Dietética y Nutrición
- Secretariado Médico
- Gestión de Centros de 3ª edad
- Auxiliar de Ayuda a Domicilio

Oposiciones
- Cuerpo de Tramitación Procesal y Administrativa
- Cuerpo de Auxilio Judicial
- Cuerpo de Gestión Procesal y Administrativa
- Auxiliares de Ayuntamientos
- Aux. de la Admón. del Estado

Inmobiliaria
Diploma avalado por la Asociación Europea de Gestores Inmobiliarios AEGAI
- Gestor Inmobiliario
- Master en Gestión Inmobiliaria
- Perito en Valoraciones

Profesiones Técnicas
- Electricista Profesional
- Fontanería
- Técnico en Construcción de Obras
- Electrotecnia y Electrónica
- Mecánico de Coches y Motos
- Profesor de Autoescuela
- Mantenimiento Industrial
- Tco. en Plásticos Industriales NUEVO
- Energía Solar

Riesgos Laborales
- TÍTULO OFICIAL de Técnico Superior en Prevención de Riesgos Laborales (Laboris Prevención y Consultoría)
- Gestión Ambiental
- Protección Civil
- TÍTULO OFICIAL de Coord. de Seg. y Salud en Obras de Construcción (Laboris Prevención y Consultoría) NUEVO
- Técn. Aux. Coord. de Seguridad y Salud en Obras de Construcción (Laboris Prevención y Consultoría) NUEVO

Empresa e Informática
Diploma del Centro de Estudios Superiores de la Empresa "CESDE"
- Administración de Empresas
- Experto en Bolsa e Inversiones NUEVO
- Secretariado
- Contabilidad
- Dominio y Práctica del PC
- Técnico en Ofimática
- Experto en Creatividad y Diseño para Internet
- Asesor Fiscal
- Asesor Laboral
- Técnico en Coaching NUEVO
- Azafatas de Congresos y RRPP

Prácticas Optativas · Equipo de Prácticas · Preparación para el Título Oficial · Vídeos · DVD

Todos los Cursos cuentan con **La Garantía de Aprendizaje**

Si al terminar los ejercicios de evaluación del Curso el alumno no queda satisfecho, le devolvemos el importe total del Curso.

Infórmate hoy mismo y recibirás GRATIS el CD demostrativo



☑ Sí, deseo recibir gratis
y sin compromiso información sobre un Plan de Formación a medida.

Curso de: ____________________

Nombre ____________________

Apellidos ____________________

Domicilio ____________________

Bloque ________ N.º ________ Piso ______ Prta. ________

Población ____________________

Provincia ____________________

Cód. Postal ________ Teléfono ________

e-mail ____________________

Fecha de nacimiento ______ /______ / ______

D. N. I. (opcional) ____________ Nacionalidad: ____________

directa&mente

El interesado tiene derecho a conocer, rectificar, cancelar u oponerse al tratamiento de la información que le concierne y, autoriza a que pase a formar parte del fichero automatizado de Centro de Cultura por Correspondencia, S.A. (CCC), con dirección en calle Orense 20-1º (28020) de Madrid, ante el cual podrá ejercitar sus derechos, y a que sea utilizada para mantener la relación comercial y recibir información y publicidad por cualquier medio de comunicación de productos y servicios de nuestra empresa y de otras relacionadas con los sectores de telecomunicaciones, financiero, ocio, formación, gran consumo, automoción, energía, agua y ONGs. Si no desea ser informado de nuestros productos o servicios, señale con una "X" esta casilla: ☐; si no desea ser informado de productos o servicios de terceros, señale con una "X" esta casilla: ☐. (Ley orgánica 15/1999 de 13 de diciembre de Protección de Datos).

- CCC fue autorizado por Educación.
- Acreditado por el INEM.
- Miembro de ANCED. (Org. colaboradora con el Ministerio de Trabajo y Asuntos Sociales.)
- Certificado de Calidad ISO 9001.

Por favor, **envía** este cupón a:
CCC · Apartado 17222 ·
28080 MADRID, ESPAÑA
o **llama** al 902 20 21 22,
indicando la referencia: **WCC**



↑ El punto de mira automático de *Headhunter: Redemption* tiene su truco, especialmente cuando esquivas el fuego enemigo.

Headhunter: Redemption

Una secuela que explota la cara mediocre de Sega

Información adicional



OOOH, QUÉ COINCIDENCIA...
Los Headhunters pueden utilizar las ayudas visuales de un dispositivo llamado IRIS, que les permite examinar a fondo el entorno e identificar posibles medios para resolver situaciones aparentemente sin salida, como cadenas debilitadas sujetando contenedores convenientemente situados sobre áreas de aspecto sospechosamente endeble. Hmm...



Sega es una compañía legendaria y con muchos títulos a sus espaldas, pero muchos de sus mejores juegos han visto la luz durante el reinado de la última, aunque como siempre malograda, bestia parda de la compañía nipona: Dreamcast. *Headhunter* no estuvo entre esos títulos, pero a pesar de aparecer tarde y mal, sí reunía los ingredientes que han caracterizado desde siempre las videoaventuras de acción en tercera persona de la casa. *Redemption*, se ha construido a partir de la misma receta.

Para empezar, el diseño de los escenarios, los modelos de los personajes y sus animaciones, y los efectos especiales, están por lo general más en la parte buena que en la parte mala de la escala. Únicamente dos cosas molestan, y mucho, a la hora de manejarnos con comodidad en el entorno de Above y Below, las dos partes de la macro-urbe en las que se desarrolla el juego. La primera es el filtro de difuminado que se ha aplicado a la totalidad de la imagen. Al principio uno piensa que se trata de un efecto atmosférico, pero luego resulta evidente que su objetivo es otro. ¿Disimular la falta de definición de los gráficos? ¿Aumentar el número de cuadros por segundo sin preocuparse por un exceso de bordes serrados? Lo cierto es que el efecto acaba cansando la vista. La segunda cosa que podría haberse mejorado es la cámara que nos va siguiendo y que nos permite -o no- divisar a nuestros oponentes. Baste decir que muchas veces la cámara será la única responsable de nuestra muerte.

En cuanto al control de los personajes y la jugabilidad del sistema de combate, es algo contradictorio, ya que aunque nuestra interacción con el entorno es algo torpe (por ejemplo, al abrir las puertas o recoger objetos del suelo), nuestros movimientos son bastante fáciles de ejecutar, incluyendo la función de auto-apuntar. Esta última habilidad está especialmente bien resuelta: cuando apuntamos a los enemigos, aparece un punto de mira flotante que poco a poco va dejando de moverse, simulando la bonificación de apuntar con cuidado. Si el objetivo se oculta, no perderemos el foco en él, pero sí el plus de apuntar, de forma que la mira volverá a agitarse cuando el enemigo se ponga nuevamente a tiro. Muy bien pensado está también el hecho de poder escudriñar las esquinas, ocultándonos tras paredes o contenedores y a la vez apuntando a nuestros oponentes sin que nos vean.



↑ ¿Abrir o no abrir la puerta?

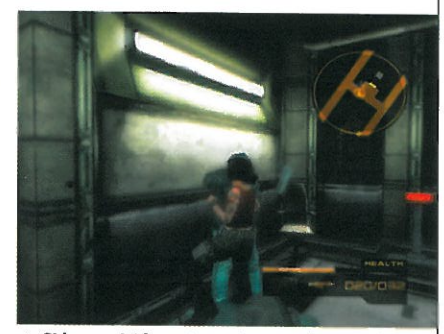
Otro detalle interesante es el sistema de descodificación de las cerraduras electrónicas, que consiste en completar series lógicas de figuras de forma similar a la que podemos encontrar en las pruebas psicotécnicas. Pero todo ello no consigue elevar a este juego desde la zona gris de lo muchas veces visto hasta un lugar destacado entre los títulos del año, y con un sistema de cámaras tan mediocre como el que presenta, ni siquiera la fase especial de la persecución en moto redime los fallos de *Redemption*.



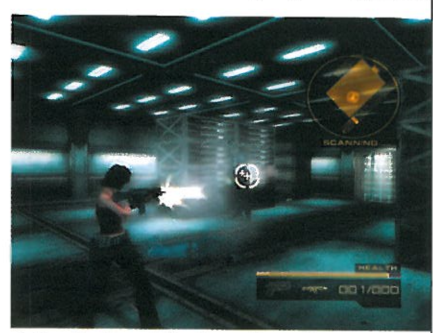
↑ Leeza tiene un problema de arañas en casa.



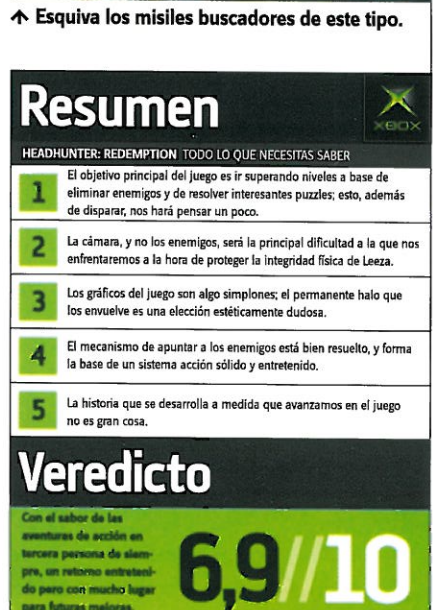
↑ Escúrrete tras tus enemigos para eliminarlos.



↑ Si la munición se te acaba, emplea tus piernas.



↑ Esquiva los misiles buscadores de este tipo.



Resumen

HEADHUNTER: REDEMPTION TODO LO QUE NECESITAS SABER

1. El objetivo principal del juego es ir superando niveles a base de eliminar enemigos y de resolver interesantes puzzles; esto, además de disparar, nos hará pensar un poco.
2. La cámara, y no los enemigos, será la principal dificultad a la que nos enfrentaremos a la hora de proteger la integridad física de Leeza.
3. Los gráficos del juego son algo simplones; el permanente halo que los envuelve es una elección estéticamente dudosa.
4. El mecanismo de apuntar a los enemigos está bien resuelto, y forma la base de un sistema acción sólido y entretenido.
5. La historia que se desarrolla a medida que avanzamos en el juego no es gran cosa.

Veredicto

Con el sabor de las aventuras de acción en tercera persona de siempre, un retorno entretenido pero con mucho lugar para futuras mejoras.

6,9//10

Play Live

Xbox TV

Cosas interesantes que se han dicho este mes, aunque no necesariamente significa que vayan a hacerse realidad. Por ejemplo, se ha hablado mucho de una función llamada Xbox TV, que estaría entre las novedades del servicio Xbox Live en la próxima generación de sistemas. Es decir, la sucesora de Xbox conocida hasta la fecha como Xenon. La información surge de una oferta de trabajo publicada por Microsoft en la que requería ingenieros de software para desarrollar esta aplicación, que entre otras cosas permitiría la "retransmisión" de partidas *on line* a otros jugadores. El anuncio fue retirado por Microsoft de su Web, pero no antes de que numerosos medios especializados se hicieran eco del mismo.

Otra de ellas es el posible desarrollo de algo llamado *Fable 1.5*. Vendría a ser una actualización del brillante juego de rol de Peter Molyneux a lo grande. Siguiendo los pasos de los *Hurricane Packs* para *Ninja Gaiden*, pero llevando las modificaciones aún más lejos. La cosa pasaría por recuperar algunas de las característica inicialmente previstas para *Fable* y que finalmente no llegaron al producto definitivo. La información se ha rumoreado ampliamente y hay publicaciones on line que afirman haber obtenido confirmación por parte del desarrollador Big Blue Box, aunque nada se ha dicho de forma oficial. Veremos.



↑ El próximo estándar entre los jugadores de Xbox Live.

← El modelo ya conocido, más colorista.

↑ Un *gadget* irresistible para los *fans* de *Halo 2*.

Xbox Communicator oficial para Halo 2

Plantronics presenta su nueva línea de productos para Xbox

Plantronics, fabricante de auriculares y micrófonos, ha presentado en Madrid su nueva línea de productos para Xbox y PC. El nombre de la compañía puede no resultar demasiado familiar para el usuario medio, pero lo cierto es que cualquier cliente de Xbox Live juega con sus productos, ya que se trata del fabricante del Xbox Communicator original, del cual ha puesto en circulación más dos millones de unidades.

Su catálogo para Xbox consiste en nuevos modelos del auricular + micrófono que utilizan los jugadores de Xbox Live. La gama se amplía y da cabida también a productos de gama alta e incluso a un atractivo modelo con el logo de *Halo 2*.

GameCom X10 es el más económico de los nuevos Communicator. De aspecto similar al tradicional, ha visto mejorado su diseño con el añadido de bandas en color verde; además, el micrófono cuenta con tecnología para la anulación de ruido y diseño QuickAdjust para una mejor ergonomía. Está disponible al precio de 19,99 €.

GameCom X20, por su parte, es un producto genuinamente nuevo gracias un notable cambio de diseño que ahora responde al nombre de FlexiGrip. X20 se olvida del sistema de sujeción a la cabeza para hacerlo de forma cómoda en la oreja del usuario. Más pequeño, práctico y bonito, el X20 también incluye tecnología de anulación de ruido y está disponible al precio de 24,99 €.

Por último, *GameCom Halo 2 Edition* es el Communicator oficial del juego de Bungie. Con un cómodo sistema de sujeción a la oreja similar al X20, varilla ajustable, micrófono con anulación de ruido, un altavoz optimizado, muy ligero y adornado con un diseño espectacular, éste es un pequeño *gadget* ideal para las partidas *on line* de *Halo 2*. Plantronics aún no ha facilitado el precio de venta al que saldrá al mercado, pero se espera que esté disponible para cuando el esperado juego de Bungie llegue a las tiendas. Todos estos productos se venden sin el adaptador para el controlador Xbox.

Plantronics es el fabricante del Xbox Communicator original, del cual ha puesto en circulación más dos millones de unidades.

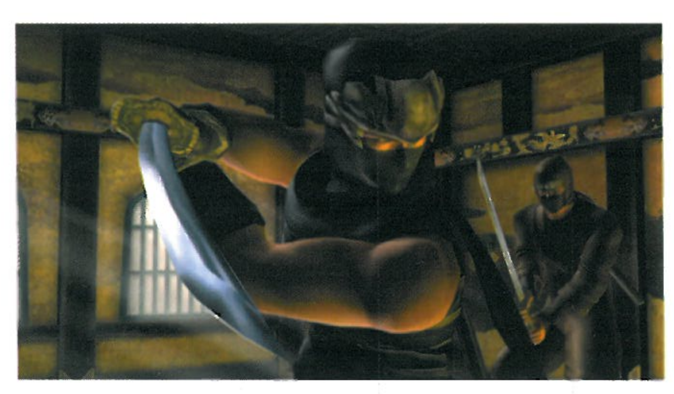
Contenido descargable: Ninja Gaiden Hurricane Pack Vol. 2

Full Spectrum Warrior, Rallisport Challenge 2 y Rainbow Six 3: Black Arrow también disponen de nuevo material

Tecmo continúa tratando con una atención especial a la comunidad de seguidores del espectacular juego de acción *Ninja Gaiden*. Tras el *Hurricane Pack Vol. 1* publicado el pasado mes de agosto -una descarga gratuita que añadía nuevos contenidos, mejoras en cámara e IA, y aceleraba la de ya de por sí rápida velocidad de juego-, ahora llega el lógico *Vol. 2*, también gratuito y ya disponible.

Hurricane Pack Vol. 2 añade a *Ninja Gaiden* nuevas modificaciones en la mecánica de juego y también en los contenidos. En esta ocasión, las mayores diferencias están en los enemigos. Los habrá nuevos, y todos ellos verán aumentar su peligrosidad. El *Vol. 2* sitúa al jugador en una serie de fases similares a las que acontecen al final del juego original, cuando el protagonista debe subir hasta la torre del Emperador Vigoorian.

El simulador *Rallisport Gallenge 2* también cuenta con novedades, y ya se encuentran disponibles para su descarga gratuita a través de Xbox Live Los jugadores podrán competir con los vehículos clásicos Volvo Amazon y Saab 96, además de los deportivos BMW X5 y VW Touareg. La descarga ofrece también dos nuevos modos de carrera: Mountain Challenge -Colina Arriba- y Arena Challenge -Carreras sobre hielo y Rally Cross-. Y se han incluido dos nuevas texturas para cada uno de los 43 coches del juego. Los cuatro vehículos de la descarga vienen con seis texturas diferentes. La última novedad es el modo Challenges -Retos-, que plantea a los jugadores retos diarios, semanales y mensuales con coches y circuitos específicos. Los resultados serán actualizados en tiempo real en las estadísticas de Xbox Live.



↑ *Ninja Gaiden* cuenta con nuevas modificaciones en la mecánica de juego y también en loss contenidos.

Los jugadores de *Full Spectrum Warrior* también están de enhorabuena, pero en esta ocasión previo pago. *Epilogo 1* es la primera descarga gratuita para el simulador bélico de Pandemic. Una misión que continúa el argumento del juego y en la que controla a tres equipos en los acontecimientos tras la caída del dictador de Zekistan. En diciembre se publicará el *Epilogo 2*.

Por último, *Rainbow Six 3: Black Arrow* ya tiene más material para añadir a las algo escasas 10 misiones originales del juego. Village es un mapa pequeño que recrea un pueblo italiano y puede descargarse de forma gratuita. No sucederá lo mismo con el primer *pack* de misiones, que pronto estará disponible.

Éxito de Xbox Live en Asia

El 15% de los usuarios de Xbox juega *on line*

El servicio de juego *on line* de Microsoft ha entrado con muy buen pie en los mercados asiáticos. En los últimos seis meses, el servicio ha comenzado a funcionar en Japón, Corea del Sur, Taiwan, Hong Kong y Singapur, además de Australia y Nueva Zelanda. Tiempo en el que se han inscrito en el servicio el 15% de los propietarios de una Xbox en aquellas tierras lejanas.

Una cifra que supera al 12% de penetración en el mercado mundial y que permite a Microsoft prever un 22% para final de año. Es cierto que el mercado asiático no es muy grande en términos cuantitativos, pero el 15% mencionado supone 200.000 del millón actual de clientes del servicio.

Microsoft ha anunciado también una nueva iniciativa, ya la compañía lleva unos meses estableciendo acuerdos de colaboración con distintos gobiernos para fomentar el desarrollo local de juegos, que sean del agrado del público específico al que van dirigidas. Hasta ahora, Taiwan, Corea del Sur y Hong Kong se han adherido a esta iniciativa que pretende aumentar el número de desarrollos específicos para estos mercados. Esperamos que la iniciativa de buenos resultados.

Splinter Cell 3: nuevos detalles del juego *on line*

Chaos Theory se retrasa hasta 2005

Aunque Ubi Soft suele cumplir con sus calendarios de desarrollo, en esta ocasión no se ha podido escapar al clásico mal de las grandes superproducciones. *Splinter Celll 3: Chaos Theory* no llegará a la cita navideña previst, ya que ha quedado retrasado hasta marzo de 2005. La compañía ha justificado el retraso con el objetivo de lanzar simultáneamente las cuatro versiones del juego: Xbox, PC, PS2 y GameCube. Hasta el momento, las únicas confirmadas eran las dos primeras.

Quizás para hacer más llevadera la mala noticia, Ubi Soft ha anunciado también algunos detalles acerca de cómo será el juego *on line* en *Chaos Theory*, uno de los aspectos más esperados por todos los *fans* de la serie. Además del modo de juego cooperativo ya conocido, habrá tres variaciones sobre el modo versus que debutó en la segunda entrega del juego.



Para llegar hasta esta situación, antes deberemos acercarnos a nuestro rival de forma sigilosa.

El modo versus divide a cuatro jugadores en dos equipos: espías contra mercenarios. Cada nivel mezclará distintos objetivos que los primeros han de conseguir y los segundos evitar. Disk Hunt obliga al espía a recuperar una serie de discos escondidos en el escenario en un orden determinado. Deathmatch, por otro lado, no necesita mayores explicaciones ya que es un modo de juego conocido por todos los jugadores.

Las misiones del modo de juego cooperativo presentarán obstáculos que requerirán irremediablemente la colaboración de los dos jugadores para superarse. Estos mapas podrán jugarse *on line*, mediante System Link o a pantalla partida.

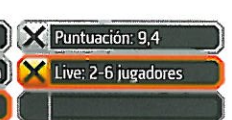


LiveAnálisis

Miramos con otros ojos los últimos juegos analizados y nos centramos en sus opciones para Xbox Live

Burnout 3: Takedown

Caídas sin control



Hay una diferencia importante entre *Burnout 3* y el resto de los juegos que hemos analizado hasta ahora en esta sección. Y es que se trata del primer juego de Electronic Arts en contar con soporte para juego *on line* en su versión Xbox. Lo que significa que los servidores *on line* del juego son los de EA y no los de Microsoft.

La diferencia es importante, precisamente, por el pobre rendimiento *on line* de *Burnout 3*. Es complicado encontrar una partida estable, y las caídas son habituales. Nada que ver con el funcionamiento habitual de Xbox Live. Es una verdadera pena, sobre todo si se tienen en cuenta las excelentes cualidades de *Burnout 3*, ya comentadas en el análisis del mes pasado. Cuando funciona, *Burnout* permite correr sin lag a 6 jugadores en el modo Race, tanto de forma individual como en equipos. Como es de suponer, realizar Takedowns contra otros jugadores *on line* es mucho más satisfactorio que contra la máquina. El modo Crash permite a dos jugadores provocar las mayores catástrofes de forma cooperativa. Es una pena que el jugador esté obligado a desbloquear coches y circuitos en el modo *off line* para poder jugarlos en Xbox Live. Hay que decir que la mayoría de las funciones de Xbox Live 3.0 están ausentes y que existe una extraña incompatibilidad que impide participar a jugadores con 50 y 60 hz en la misma partida.

Burnout 3 es un excelente juego de carreras *on line*. Pero hasta que EA no solucione los problemas con el juego *on line*, es una experiencia lejos de poder recomendarse.



El modo Impacto no está disponible *on line*.



Al contrario de lo que sucede con la IA, los jugadores humanos tienden a poner más interés en conseguir takedowns que en ganar las carreras. Los takedows *on line* desbloquean nuevos coches.



Veredicto

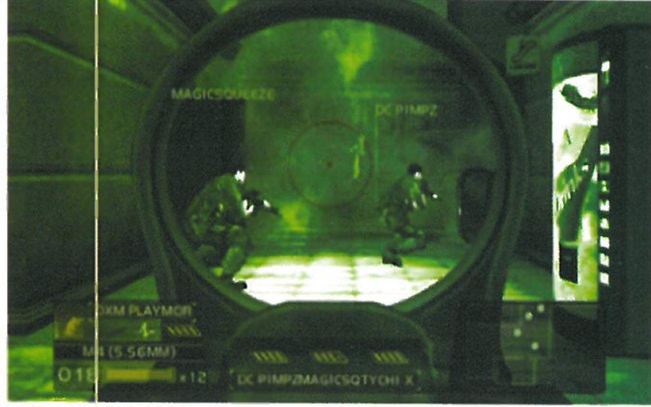
El juego es muy bueno. El servicio *on line* de EA no. Por ahora, así están las cosas.

2//5



↑ Hay multitud de lugares en los que esconderse para sorprender al enemigo.





↑ Regresa la Caza al Terrorista en cooperativo, tan inmersito como siempre.

Rainbow Six 3: Black Arrow

Una expansión que revitaliza el original




Splinter Cell, Ghost Recon, Rainbow Six 3.... la factoría Tom Clancy no deja de lanzar títulos notables para Xbox, y no parece que la tónica vaya a cambiar en un futuro próximo. Y no lo decimos por el prometedor *Chaos Theory*, que ya está a la vuelta de la esquina y que ha generado tanta expectación. Ni tampoco por la secuela de *Ghost Recon*, sino por el *pack* de expansión que Ubi Soft ha publicado para *Rainbow Six 3*.

El juego ha reinado *on line* durante prácticamente un año como el shooter favorito del público, así que lo más probable es que ya conozcas las excelencias de este juego de acción táctica por equipos. El contenido *off line* de este *Black Arrow* sigue las mismas pautas que su predecesor, y está realizado con la misma solvencia. Pero donde Ubi Soft ha puesto un mayor interés ha sido en ampliar y mejorar la ya de por sí notable experiencia que es *Rainbow Six 3 on line*. Ahora hay una cantidad más generosa de modos de juego disponibles, tanto para equipos como para jugadores individuales, y también es el primer título completamente compatible con Xbox Live 3.0. Además de los 10 nuevos mapas de la campaña individual, Ubi Soft ha decidido recuperar otros cuatro del juego original para ofrecer un producto final más consistente, al menos de cara a aquellos que se encuentren por primera vez cara a cara con la serie.

Tirador Preciso -deathmatch por equipos, para entendernos- y Caza del Terrorista -jugar cooperativamente las misiones de la campaña *off line*- regresan tan intensos como siempre. El Xbox Communicator vuelve a ser una herramienta imprescindible para coordinarse y actuar en equipo. Pero son los nuevos modos de juego Retrieval -capturar la bandera- y Team Conquest -muy similar al estilo de juego de *Star Wars Battlefront*- los que llevan a *Black Arrow* más lejos que su predecesor.

Ausentes en aquel, introducen un nuevo grado de estrategia en la jugabilidad habitual de *Rainbow Six*. El excelente diseño de niveles se encarga de favorecer las emboscadas y de que las partidas no se conviertan en un "corre y dispara". Una estilo de juego más sigiloso y concienzudo que se complementa con las nuevas características de Xbox Live 3.0. Hay estadísticas y muchas opciones para personalizar los clanes, mensajes instantáneos de voz, y clasificaciones mejoradas. Si a esto se le suma la calidad de los niveles, el todavía notable aspecto gráfico del juego y su excelente jugabilidad, *Rainbow Six* ya cuenta con un sucesor para una breve temporada. Al menos, hasta que cierto juego llegue a las tiendas durante este mes de noviembre.



↑ Una de las nuevas y atractivas características de *Black Arrow* es la presencia de lobbies -las salas donde se juntan los jugadores para hablar- privados. Aquí, cada equipo puede preparar la partida y decidir las tácticas que van a seguir a continuación. Llevar las cosas planificadas ayuda mucho.



↑ Tirador Preciso incorpora muchos nuevos mapas para explorar. O campear. Tú decides.



↑ *Rainbow Six 3* revisado y mejorado.



NOKIA SIEMENS SAMSUNG MOTOROLA LG SONYERICSSON TSM ALCATEL PHILIPS SAGEM PANASONIC SHARP

Q MOVIL

Tus sms al 7667

MIFONDO

Crea tu propio fondo!!

Tu texto	Tu texto aquí	TU TEXTO	Tu texto
1009	1004	1006	1015
TU TEXTO AQUI	tu texto	tu texto	Mi Texto
1024	1025	1014	1023

Envía: MIFONDO534, la referencia del fondo y el texto que quieras al 7667. Ejemplo: MIFONDO534 1006 ALBERTO

SONIDOS REALES

Sonidos reales que puedes poner en tu móvil como timbre o como aviso para mensajes.

Grito Tarzan (Buenísimo!)	1006
Bebe riendo (Muy tierno)	1042
Bebe muy feliz (Te contagia)	1081
Sirena policía (Para SMS urgentes)	1071
Varios pedos (Creerás olerlos)	1051
Pedos diarrea (Que asco)	1058
Tarzan borracho (Para SMS divertidos)	1075
Caballo (Suena tan real...)	1031
Vaca (Autentico!)	1005
Pedo liquido (Risas y asco)	1029
Tarzan con tos (Muy divertido!)	1072
Orgasmo y Látigos (Muy sado)	1052
Carcajada (Es tronchante)	1033

MUY DIVERTIDOS!

Orgasmo 1043

FORMULA 1 1037

Envia SONIDO534 y la referencia al 7667. Ej.(Orgasmo Mujer): SONIDO534 1043

FONDOS

LG - MOTOROLA - NOKIA - PANASONIC - SAGEM - SAMSUNG - SHARP - SIEMENS - SONYERICSSON - ALCATEL - PHILIPS - TSM

Envía FONDO534 y la referencia del fondo que quieras al 7667. Ejemplo: FONDO534 1593

1078 · 1055 · 1079 · 1258 · ¡SONRIE! Si quieres un beso 1291 · 1543 · 1077 · 1593 · PORRI KING 1616 · 1297

1517 · 1715 · 1600 · 1714 · 1671 · 1605 · 1689 · 1628 · 1670 · 1595 · 1547 · AMUNT CULÉS! 1592 · 1572

Te Quiero 1590 · 1104 · 1591 · 1111 · FORÇA 1613 · 1001 · Cocaina 1594 · 1081 · ARRIBA ESPAÑA ¡COÑO! 1589 · 1192 · 1292 · 1232 · 1588

1300 · 1185 · SEXSI 1548 · Chupa Chupa 1487 · 1489 · 1484 · 1121 · 1520 · 1544 · 1002 · 1085 · 1510 · 1101

1654 · 1669 · 1262 · DEMASIADO SEXO NUBLA LA VISTA 1674 · 1542 · 1687 · 1107 · 1282 · 1678 · 1629

Si tienes un SIEMENS y quieres borrar el logo operador, envía: FONDO534 1187 al 7667

NO ENCUENTRAS EL QUE BUSCAS? Envía FONDO534 y lo que buscas. Ejemplos: FONDO534 XXX - FONDO534 BANDERA

MILOGO

Envía: MILOGO534, el texto que quieras, la referencia del tipo de letra y del icono (si quieres) al 7667

Tipos de letra: Miguel 103 · 101 · Miguel 108 · Miguel 104 · MIGUEL 102 · MIGUEL 111

Iconos: 307 313 315 302 321 350 332 326 · 311 342 316 304 306 308 310 317

Ejemplo: MILOGO534 Miguel 104 311

NOKIA - ALCATEL - SONYERICSSON - SAMSUNG - SIEMENS

MIPOSTAL

Envía: MIPOSTAL534, la referencia del la plantilla y el texto que quieras al 7667

Plantillas: TU TEXTO 1018 · TU TEXTO 1027 · TU TEXTO AQUI 1004 · TU TEXTO AQUI 1015 · TU TEXTO AQUI 1019 · TU TEXTO AQUI 1020 · TU TEXTO AQUI 1006 · TU TEXTO AQUI 1011 · TU TEXTO AQUI 1007

Ejemplo: MIPOSTAL534 1018 CAROLINA

NOKIA - ALCATEL - SONYERICSSON - SAMSUNG - SIEMENS

ANIMADOS

Envía ANI534 y la referencia del animado que quieras al 7667. Ej: ANI534 1031

1031 · FORÇA 1119 · 1025 · 1116 · 1103 · 1026 · 1033

1034 · 1115 · 1056 · 1106 · 1132 · 1134 · 1144 · 1166

NO ENCUENTRAS EL ANIMADO QUE BUSCAS? Envía ANI534 y lo que buscas. Ejemplos: ANI534 XXX - ANI534 GARFIELD

JUEGOS JAVA

Envía JUEGO534 y la referencia del juego al 7667. Ej (BOOBS BUSTER): JUEGO534 1046

RAYMAN (PLATAFORMAS) Tus reflejos te harán ganar. Compatibles: AI, AT, AP, AR, AV, AW, AX, CG, BC, T — Ref. 1018

TRAGACOCOS (LABERINTO) El comilon debe recorrer el laberinto Compatibles: AI, AJ, AT, AU, CB, AP, AR, AW, AX, BA, CG, BC, F, T — Ref. 1085

SPLINTER CELL (ACCIÓN) Debes espiar tras la línea enemiga. Compatibles: AI, AJ, AT, AK, CB, AR, AV, AX, CG, AS, BC, T — Ref. 1008

XIII (ACCION) Sobrevive a todos tus enemigos. Compatibles: AI, AT, AK, AP, AR, AV, AX, BA, AS, BC, T — Ref. 1019

PRINCE OF PERSIA (ACCION) Lucha en el mundo de la Persia medieval. Compatibles: AI, AT, AK, AP, AR, AV, AX, BA, AS, BC, T — Ref. 1017

GARFIELD BOUBLES (ARCADE) No te metas en líos. Compatibles: AJ, AT, AK, AX, BC, T — Ref. 1060

BOOBS BUSTER (EROTICO) Veras a las chicas en topless. Compatibles: AI, AT, AO, AR, AV, AW, AX, BA, BC, C, S, E — Ref. 1046

SEXY POKER (EROTICO) Consigue desnudarlas. Compatibles: AJ, AT, CB, AP, AR, BA, CG, BC, T — Ref. 1128

IMAGENES

NOKIA - SIEMENS - SAMSUNG - ALCATEL - SONYERICSSON - SAGEM - MOTOROLA - SHARP - PANASONIC - LG

Envía IMAGEN534 y la referencia al 7667. Ejemplo: IMAGEN534 4932



NO ENCUENTRAS LA IMAGEN QUE BUSCAS? Envía IMAGEN534 y lo que buscas. Ejemplos: IMAGEN534 XXX - IMAGEN534 PUCCA - IMAGEN534 BANDERA

TONOS

1. **OBSESION** — LATINO — Referencia: 7724
2. **DALE DON DALE** — LATINO — Referencia: 7435
3. **DEL PITA PITA DEL** — ANUNCIO TV — Referencia: 7841
4. **PAQUITO EL CHOCOLATERO** — FESTIVO — Referencia: 5570
5. **REAL MADRID** — HIMNO — Referencia: 5063
6. **ES COMO LA COCINA** — DANCE/TECHNO — Referencia: 7505
7. **YO EL VAQUILLA** — HIMNO NACIONAL — Referencia: 7267
8. **GOLOSA** — LATINO — Referencia: 7932
9. **EL NOVIO DE LA MUERTE** — HIMNO (estribillo) — Referencia: 7288

CINE/TELEVISIÓN

Eres Un Cabrón Hijo Puta - CINE	5566
El Último Mohicano (principio) - CINE	5956
El Señor De Los Anillos - CINE	7580
El Exorcista (Tubular Bells) - CINE	5574
Piratas del Caribe - CINE	7756
El Último Mohicano (final) - CINE	7378
La Muerte Tenía Un Precio - CINE	6264
Misión Imposible - CINE	5002
Embrujadas - TV	6840
Pulp Fiction - CINE	6082
Bola De Dragón - TV	6503
Shrek 2 - CINE	7799
Harry Potter - CINE	5878
Shin Chan (estribillo) - TV	6536
Star Wars (Marcha Imperial) - CINE	7962
Isi/Disi (Rubia De La Cuarta Fila) - CINE	7892
Te Comeré A Besos (Anuncio Tampax) - TV	7820

POP/ROCK/RUMBA

Jesucristo García - ROCK	6246
Mami - RUMBA	7764
Hablando En Plata - POP	7827
Cómo Ronea - POP	7742
Pastillas De Freno - POP	7640
Malo - POP	7696
Vicio - ROCK	7443
La Costa Del Silencio - ROCK	7353
Con La Luna Llena - POP	7960
Bambu - LATINO	7719
Ella - POP	7931
Lo Que Me Gusta De Tí - RUMBA	7908
Chocolate - LATINO	7825
Viva La Vida - LATINO	7789
El Mario De La Carnisera - POP	7655

DANCE/TECHNO

Radical	6270
Scorpia	6541
El Último Mohicano (Dance)	7856
Dos Gardenias	7402
Zanarkand	6512
El Bosque De Colores	7895
Fading Like A Flower	7896
Despre Tine	7855
Voltereta	7849
Chapi Chapó	7900
Coraçao	7852

HIMNOS

Himno De La II República	6827
La Internacional Comunista	6700
Eusko Gudariak	7485
Els Segadors	6352
Quinto Levanta Tira De La Manta	7210
El Novio De La Muerte (estrofa)	6666
Asturias Patria Querida	7731
Canción Del Legionario	6829
Agur Jaunak	7976
PP (Partido Popular)	6641
Atlético De Madrid	5004
A Las Barricadas	5638
Centenario Real Madrid	6273
Los Voluntarios	7819

OTROS

Need For Speed Underground - VIDEOJUEGO	7466
The Legend Of Zelda - VIDEOJUEGOS	7095
Juiced (By The Grace Of God) - VIDEOJUEGO	7970
Final Fantasy X2 - VIDEOJUEGO	7837
La Cabra (La P*ta De La Cabra) - FESTIVO	5668
Si Te A Pillao La Vaca Jodete - FESTIVO	7490
Ninja Gaiden - VIDEOJUEGO	7822
Una Vieja Y Un Viejo Van Pa Albacete - FEST.	7694
Fifa Soccer 2004 - VIDEOJUEGO	7815

→ MONOFÓNICOS: Envía TONO534 y la referencia al 7667 del tono que quieras. Ejemplo: TONO534 7724

→ POLIFÓNICOS: Envía POLI534 y la referencia al 7667 del tono que quieras. Ejemplo: POLI534 7724



La Elite de Xbox

El planteamiento es muy simple. Tienen este galardón los juegos disponibles para Xbox que cuentan con una puntuación igual o superior a 8,5. Se trata de títulos que deben ser jugados por todo buen aficionado a los videojuegos que se precie.

Los juegos cuya puntuación está enmarcada con un recuadro negro pertenecen a la Élite de la Revista Oficial Xbox Edición Española.









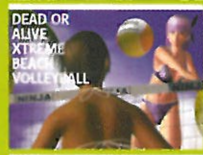








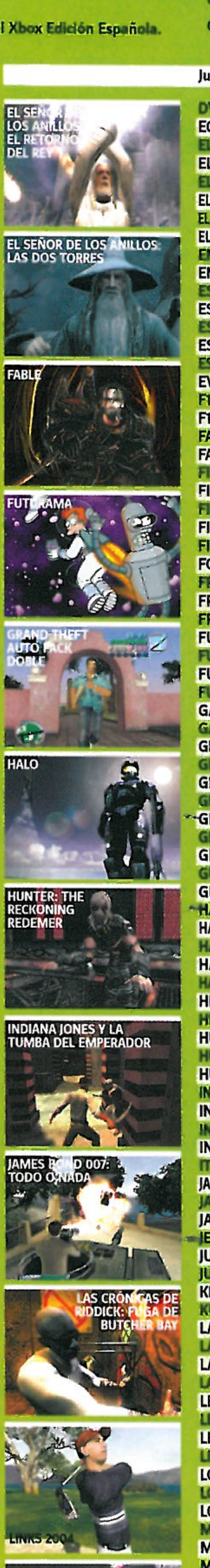




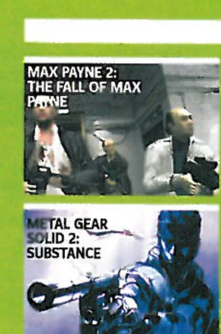




Juego	ROX	Género	Puntuación
4X4 EVO2	07	Carreras	5,5
ALIAS	27	Acción 3ª persona	8,0
ALIEN VS PREDATOR: EXTINCTION	19	ETR	6,9
ALL-STAR BASEBALL 2003	07	Béisbol	7,0
ALTER ECHO	21	Acción	6,9
AMPED 2	22	Snowboard	9,0
AMPED: FREESTYLE SNOWBOARDING	02	Snowboarding	8,7
ANTZ EXTREM'E RACING	08	Carreras	5,0
ATARI TRANSWORLD SURF	03	Surf	6,9
ARCTIC THUNDER	02	Carreras	5,9
ARMED AND DANGEROUS	25	Acción en 3ª persona	8,8
ARX FATALIS	23	RPG	6,2
ATV: QUAD POWER RACING 2	13	Carreras	8,0
AZURIK: RISE OF PERATHIA	06	Acción / Aventura	3,1
BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE II	25	RPG de acción	9,0
BARBARIAN	10	Beat'em-up	7,3
BATMAN: DARK TOMORROW	16	Acción	3,5
BATMAN: RISE OF TZU	23	Beat'-em-up	6,0
BATMAN: VENGEANCE	03	Acción / Aventura	4,5
BATTLE ENGINE AQUILA	11	Mech shoot-'em-up	8,1
BATTLESTAR GALACTICA	24	Combate espacial	6,0
BEYOND GOOD & EVIL	25	Plataformas	8,9
BIG MUTHA TRUCKERS	11	Conducción	6,5
BLACKSTONE: MAGIC AN STEEL	14	RPG Arcade	7,0
BLINX:THE TIME SWEEPER	10	Plataformas	9,0
BLODY ROAR EXTREME	23	Lucha	5,0
BLOOD OMEN 2	04	Acción / Aventura	6,9
BLOOD WAKE	03	Carreras / Acción	4,5
BLOODRAYNE	16	Acción	7,0
BONICLE	23	Plataformas	3,1
BREAKDOWN	29	Shooter	7,0
BROKEN SWORD: EL SUEÑO DEL DRAGÓN	23	Acción	9,0
BRUCE LEE: QUEST OF THE DRAGON	09	Beat-'em-up	2,5
BRUTE FORCE	17	Acción	8,5
BUFFY LA CAZAVAMPIROS	08	Acción / Aventura	8,5
BUFFY THE VAMPIRE SLAYER: CHAOS BLEEDS	21	Arcade	7,9
BURNOUT	05	Carreras	7,9
BURNOUT 2: POINT OF IMPACT	16	Carreras	9,0
BURNOUT 3: TAKEDOWN	32	Conducción	9,4
BUSCANDO A NEMO	21	Plataformas 3D	7,9
CAPCOM VS SNK 2 EO	15	Beat-'em-up 2D	7,9
CARVE	25	Motos acuáticas	5,5
CATWOMAN	31	Acción	5,6
CEL DAMAGE	03	Carreras	5,5
CELEBRITY DEATHMATCH	24	Beat-'em-up	3,0
CHAMPIONSHIP MANAGER TEMPORADA 01/02	04	Fútbol estrategia	8,8
CIRCUS MAXIMUS	06	Carreras	3,5
CLUB FOOTBALL	21	Deportivo	7,6
COLIN MCRAE RALLY 3	10	Conducción	9,0
COLIN MCRAE RALLY 04	20	Carreras	9,4
COLIN MCRAE RALLY 05	32	Conducción	8,0
COMBAT ELITE: WWII PARATROOPERS	31	Acción	8,0
COMMANDOS 2: MEN OF COURAGE	07	Estrategia	8,4
CONAN	28	Acción	5,8
CONFLICT: DESERT STORM	08	Shooter por equipos	8,3
CONFLICT DESERT STORM II	20	Shooter en 1ª persona	8,5
CONFLICT VIETNAM	32	Acción	8,6
COUNTER-STRIKE	23	shooter por equipos	7,0
CRASH: NITRO KART	23	Conducción	4,5
CRASH	06	Conducción	6,8
CRASH BANDICOOT: THE WRATH OF CORTEX	04	Plataformas	8,7
CRAZY TAXI 3	09	Conducción arcade	7,8
CRIMSON SEA	15	Acción en 3ª persona	8,5
CRIMSON SKIES: HIGH ROAD TO REVENGE	23	Combate aéreo	8,5
CURSE: EYE OF ISIS	27	Survival horror	5,5
D&D: HEROES	22	RPG	7,5
DAKAR 2	18	Carreras	6,8
DANCING STAGE UNLEASHED	26	Baile	8,0
DARK ANGEL	14	Acción	4,5
DARK SUMMIT	03	Snowboarding	4,0
DAVE MIRRA FREESTYLE BMX 2	02	BMX	7,0
DAVID BECKHAM SOCCER	04	Fútbol	3,1
DEAD MAN'S HAND	27	Shooter	7,0
DEAD OR ALIVE 3	02	Beat-'em-up	9,3
DEAD OR ALIVE XTREME BEACH VOLLEYBALL	13	Voleibol	8,9
DEAD TO RIGHTS	12	Acción / Shooter	7,0
DEADLY SKIES	04	Simulador de vuelo	7,5
DEFENDER	16	Acción	6,0
DEUS EX: INVISIBLE WAR	25	Shooter/RPG	9,5
DIE HARD: VENDETTA	18	Acción en 1ª persona	4,0
DINASTY WARRIORS 4	22	Lucha	8,0
DINOTOPIA: THE SUNSTONE ODYSSEY	29	Acción	5,8
DINO CRISIS 3	22	Acción en 3ª persona	6,0
DOS POLICIAS REBELDES 2	27	Acción	5,5
DR MUTO	14	Plataformas	8,2
DRAGON'S LAIR 3D	28	Acción	5,5
DRIV3R	29	Conducción	9,5



Juego	ROX	Género	Puntuación
DYNASTY WARRIORS 3	11	Acción / Aventura	8,0
EGGO MANIA	09	Puzzle	6,5
EL GATO	27	Plataformas	5,7
EL HOBBIT	23	Plataformas	7,5
EL IMPERIO DEL FUEGO	11	Acción / Shooter	5,5
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: EL RETORNO DEL REY	22	Acción	9,3
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LA COMUNIDAD DEL ANILLO	10	Acción / Aventura	7,7
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LAS DOS TORRES	14	Acción / Aventura	8,5
ENCLAVE	10	Acción / Aventura	6,9
ENTER THE MATRIX	16	Acción	7.5
ESPN INTERNATIONAL WINTER SPORTS	04	Deportes de invierno	5,0
ESPN NBA BASKETBALL	22	Deportes	8,2
ESPN NFL FOOTBALL	24	Fútbol americano	8,0
ESPN NHL HOCKEY	24	Hockey sobre hielo	8,2
ESPN WINTER X GAMES SNOWBOARDING 2	06	Snowboarding	7,0
EVIL DEAD: A FISTFUL OF BOOMSTICK	18	Acción	6,0
F1 2002	04	Carreras	8,7
F1 CAREER CHALLENGE	17	Carreras	6,9
FABLE	32	RPG	9,4
FALLOUT: BROTHERHOOD OF STEEL	27	RPG	7,7
FIFA 2002	04	Fútbol	9,2
FIFA 2003	10	Fútbol	9,4
FIFA FOOTBALL 2004	22	Deportes	8,7
FILA WORLD TOUR TENNIS	09	Tenis	2,8
FIREBLADE	12	Shoot-'em-up	4,0
FORD RACING 2	22	Carreras	5,7
FREAKY FLYERS	21	Conducción	7,0
FREEDOM FIGHTERS	20	Acción	8,0
FREESTYLE METALX	21	Carreras	7,8
FULL SPECTRUM WARRIOR	29	Acción táctica	8,5
FURIOUS KARTING	12	Carreras	6,0
FUTURAMA	18	Platafor-mas	8.5
FUZION FRENZY	02	Party Game	5,0
GALLEON: ISLANDS OF MYSTERY	29	Acción/Aventura	7,0
GAUNTLET: DARK LEGACY	07	Aventura arcade	4,0
GENMA ONIMUSHA	03	Acción / Aventura	6,5
GLADIATOR	22	Lucha	6,7
GLADIUS	22	Lucha	6,8
GRABBED BY THE GHOULIES	23	Acción	8,5
GRAND THEFT AUTO PACK DOBLE	24	Conducción	9,5
GRAVITY GAMES BIKE: STREET.VERT.DIRT	10	BMX	1,5
GROUP S CHALLENGE	21	Conducción	7,7
GUN METAL	07	Acción / Shooter	8,0
GUN VALKYRIE	05	Shoot-'em-up	8,0
HALO	02	Shooter	9,7
HARRY POTTER Y EL PRISIONERO DE AZKABAN	29	Plataformas/Puzzles	8,0
HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA	11	Acción / Aventura	7,0
HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL	24	Acción / Aventura	6,0
HARRY POTTER: QUIDDITCH COPA DEL MUNDO	23	Deportes	8,1
HITMAN: CONTRACTS	28	Acción	6,6
HITMAN 2: SILENT ASSASSIN	09	Acción	8,1
HULK	17	Acción	8,0
HUNTER: THE RECKONING	06	Acción / Aventura	7,5
HUNTER: THE RECKONING REDEEMER	24	Arcade	8,5
INDIANA JONES Y LA TUMBA DEL EMPERADOR	14	Acción / Aventura	8,7
INDYCAR SERIES	18	Carreras	8,5
INDYCAR SERIES 2005	30	Conducción	7,6
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 2	04	Fútbol	5,8
ITALIAN JOB: L.A. HEIST	21	Carreras	5,0
JAMES BOND 007: AGENTE EN FUEGO CRUZADO	06	Shooter	8,1
JAMES BOND 007: NIGHTFIRE	12	Acción / Shooter	8,0
JAMES BOND 007: TODO O NADA	25	Acción	8,5
JET SET RADIO FUTURE	03	Plataformas / Skate	8,9
JUDGE DREDD: DREDD VERSUS DEATH	21	Shooter	5,7
JURASSIC PARK: OPERATION GENESIS	15	Estrategia	7,0
KNIGHTS OF THE TEMPLE	28	Acción	6,0
KUNG FU CHAOS	14	Acción/Plataformas	8,1
LA GRAN EVASIÓN	19	Aventuras	7,6
LA MANSIÓN ENCANTADA	27	Acción	6,5
LARGO WINCH	09	Aventura gráfica	6,5
LAS CRÓNICAS DE RIDDICK: FUGA DE BUTCHER BAY	31	Shooter	9,5
LEGACY OF KAIN: DEFIANCE	24	Aventura de acción	6,0
LEGENDS OF WRESTLING	06	Boxeo	6,0
LEGENDS OF WRESTLING II	13	Boxeo	7,2
LINKS 2004	23	Simulador golf	8,5
LOONS: THE FIGHT FOR FAME	08	Acción dibujos animados	6,5
LOS SIMS	15	Estrategia	7,7
LOS SIMS TOMAN LA CALLE	23	Estrategia	8,5
MACE GRIFFIN BOUNTY HUNTER	19	Shooter espacial	8,1
MAD DASH RACING	02	Carreras	6,8
MAGIC: THE GATHERING - BATTLEGROUNDS	24	Lucha/Estrategia	6,5
MAFIA	28	Acción	6,8
MANAGER DE LIGA 2003	11	Fútbol/Estrategia	8,0
MANAGER DE LIGA 2004	26	Manager de fútbol	8,4
MANHUNT	28	Acción	6,8
MARVEL VS. CAPCOM 2	10	Beat-'em-up	7,5
MASHED	30	Carreras	8,1

























Juego	ROX	Género	Puntuación
MAX PAYNE	04	Acción	8,5
MAX PAYNE 2: THE FALL OF MAX PAYNE	24	Acción en 3ª persona	9,5
MECHASSAULT	11	Shoot-'em-up de mechs	7,3
MEDAL OF HONOR: FRONTLINE	11	Shooter	7,0
MEDAL OF HONOR: RISING SUN	23	Shooter	5,8
METAL ARMS: GLITCH IN THE SYSTEM	24	Acción	8,5
METAL DUNGEON	12	RPG	5,0
METAL GEAR SOLID 2: SUBSTANCE	12	Acción / Aventura	9,2
MICRO MACHINES	12	Conducción	6,5
MIDWAY ARCADE TREASURES	25	Compilación arcades	7,5
MIDNIGHT CLUB II	19	Carreras	7,0
MIDTOWN MADNESS 3	17	Carreras	7,5
MIKE TYSON HEAVYWEIGHT BOXING	06	Boxeo	7,0
MINORITY REPORT	12	Acción	5,0
MISSION: IMPOSSIBLE - OPERATION SURMA	23	Acción	8,5
MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE	13	Beat-'em-up	8,0
MOTOGP 2	16	Carreras	9,4
MOTO GP: ULTIMATE RACING TECHNOLOGY	05	Carreras	9,1
MTX MOTOTRAX	28	Motocross	8,5
MX SUPERFLY	13	Carreras	7,5
MX UNLEASHED	27	Motocross	7,0
MX2002 FEAT. RICKY CARMICHAEL	05	Motocross	6,0
MYST III: EXILE	09	Aventura gráfica	6,8
NBA 2K3	13	Baloncesto	6,0
NBA INSIDE DRIVE 2002	04	Baloncesto	7,5
NBA INSIDE DRIVE 2003	11	Baloncesto	8,0
NBA INSIDE DRIVE 2004	24	Baloncesto	8,4
NBA JAM 2004	22	Deportes	7,0
NBA LIVE 2003	10	Baloncesto	7,5
NBA LIVE 2004	21	Deportes	8,8
NBA STREET VOL. 2	15	Baloncesto	8,7
NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2	09	Carreras	7,5
NEED FOR SPEED UNDERGROUND	23	Carreras	8,5
NEW LEGENDS	05	Acción / Aventura	4,9
NFL FEVER 2003	10	Fútbol americano	8,2
NFL2K3	14	Fútbol americano	7,8
NHL 2002	03	Hockey sobre hielo	8,2
NHL 2003	10	Hockey sobre hielo	8,2
NHL 2004	21	Deportes	7,8
NHL HITZ 20-02	02	Hockey sobre hielo	8,4
NHL HITZ 20-03	09	Hockey sobre hielo	8,4
NHL RIVALS	24	Hockey sobre hielo	8,0
NHL2K3	14	Hockey sobre hielo	7,9
NIGHTCASTER: DEFEAT THE DARKNESS	05	Aventura / Shooter	4,2
NINJA GAIDEN	28	Acción	9,2
OBSCURE	29	Survival Horror	8,9
ODDWORLD: MUNCH'S ODDYSEE	02	Plataformas	8,0
OTOGI MYTH OF DEMONS	19	Acción	8,5
OUTLAW VOLLEYBALL	23	Deportes	6,0
PANZER DRAGOON ORTA	14	Acción	8,7
PHANTOM CRASH: BLUE SKY BRINGS TEARS	10	Lucha de *mechs*	8,5
PIRATAS DEL CARIBE	20	Rol	7,0
PIRATES: THE LEGEND OF BLACK KAT	05	Acción / Aventura	5,0
PITFALL: THE LOST EXPEDITION	27	Plataformas	6,7
PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME	25	Acción en 3ª persona	9,0
PRISONER OF WAR	07	Puzzle / Aventura	7,7
PRO BEACH SOCCER	20	Voley playa	4,6
PRO RACE DRIVER	15	Carreras	8,0
PRO TENNIS WTA TOUR	08	Tenis	2,1
PROJECT GOTHAM RACING	02	Conducción	8,9
PROJECT GOTHAM RACING 2	22	Carreras	9,3
PROJECT ZERO	14	Survival horror	8,8
PSI-OPS: THE MINDGATE CONSPIRANCY	31	Acción	8,9
PUYO POP FEVER	26	Puzzles	7,0
QUANTUM REDSHIFT	09	Carreras futuristas	7,0
R: RACING	26	Carreras	6,7
RACING EVOLUZIONE	15	Carreras	9,0
RAINBOW SIX: BLACK ARROW	32	Shooter por equipos	8,5
RALLISPORT CHALLENGE	2	Carreras	8,5
RALLISPORT CHALLENGE 2	29	Conducción	9,3
RALLY FUSION: RACE OF CHAMPIONS	11	Carreras	8,0
RAYMAN 3 HOODLUM HAVOC	14	Plataformas	7,9
RED CARD	05	Fútbol	7,8
RED FACTION II	18	Acción en 1ª persona	7,2
RED DEAD REVOLVER	29	Shooter	8,6
RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN: TIDES OF WAR	15	*Shooter* en 1ª per.	9,2
RICHARD BURNS RALLY	31	Conducción	6,8
ROADKILL	23	Carreras/Acción	5,5
ROBIN HOOD: DEFENDER OF THE CROWN	23	Estrategia	6,2
ROBOCOP	26	*Shooter* en 1ª per.	3,0
ROBOTECH: BATTLECRY	11	Shooter de mechs	6,3
ROCKY	09	Boxeo	8,7
ROGUE OPS	25	Acción en 3ª persona	6,0
ROLLING	22	Deportes extremos	6,9
RUN LIKE HELL	32	Acción	6,9
SCOOBY DOO! MYSTERY MAYHEM	28	Acción	7,1
SECOND SIGHT	32	Acción	7,0
SECRET WEAPONS OVER NORMANDY	23	Simulador aéreo	8,8
SEGA GT 2002	10	Conducción	8,5
SEGA GT ONLINE	23	Conducción	8,7
SEGA SOCCER SLAM	10	Fútbol arcade	6,8
SERIOUS SAM	12	Shooter	8,0
SHADOW OF MEMORIES	10	Puzzle / Aventura	4,5
SHADOW OPS: RED MERCURY	30	Shooter	8,0
SHELLSHOCK: NAM'67	31	Acción	7,5
SHENMUE II	13	Aventura/RPG	8,8



Juego	ROX	Género	Puntuación
SHREK	04	Plataformas	5,0
SHREK 2	30	Acción	6,7
SHREK SUPER PARTY	12	Party Game	4,0
SILENT HILL 2: INNER FEARS	09	Survival horror	8,8
SILENT HILL 4: THE ROOM	32	Survival horror	8,5
SILENT SCOPE COMPLETE	26	Shooter	6,0
SLAM TENNIS	07	Tenis	8,2
SOLDIER OF FORTUNE II: DOUBLE HELIX	17	Shooter en 1ª persona	8,5
SONIC HEROES	26	Plataformas	7,3
SOUL CALIBUR II	20	Lucha	9,0
SPAWN: ARMAGEDDON	26	Acción en 3ª persona	5,3
SPLASHDOWN	08	Carreras	8,5
SPIDER-MAN: THE MOVIE	05	Plataformas	7,5
SPEED KINGS	18	Carreras	7,0
SPHINX Y LA MALDITA MOMIA	26	Plataformas	8,5
SPIDER-MAN 2	31	Acción	8,9
SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW	26	Shooter táctico	9,0
SPY HUNTER	07	Conducción / Shoot-'em-up	6,7
SPY HUNTER 2	26	Acción/Conducción	3,8
SSX 3	22	*Snowboard*	8,9
SSX TRICKY	08	Snowboarding	8,9
STAKE	16	Party Game	6,5
STAR TREK: SHATTERED UNIVERSE	29	Shooter	7,0
STAR WARS JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY	23	Acción	7,9
STAR WARS JEDI STARFIGHTER	06	Shoot-'em-up	7,7
STAR WARS: LAS GUERRAS CLON	16	Acción	7,7
STAR WARS: LOS CAB. DE LA ANTIGUA REPÚBLICA	19	RPG	9,5
STAR WARS JEDI KNIGHT II: JEDI OUTCAST	10	Acción / Aventura	8,5
STAR WARS OBI WAN	02	Acción	7,0
STARSKY & HUTCH	18	Acción / Conducción	7,0
STATE OF EMERGENCY	16	Acción	7,8
STEEL BATTALION	13	Shooter de mechs con control	8,2
STEEL BATTALION: LINE OF CONTACT	27	Mechs on line	9,0
SUDEKI	32	RPG	7,5
SUPERMAN: THE MAN OF STEEL	12	Shoot-'em-up	4,0
SX SUPERSTAR	19	Carreras	6,5
SWAT: GLOBAL STRIKE TEAM	24	Acción táctica en 1ª pers.	7,2
SYBERIA	24	Aventura gráfica	8,5
SYBERIA II	27	Aventura	8,6
TAO FENG: FIST OF THE LOTUS	16	Beat-'em-up	8,0
TAZ: WANTED	08	Plataformas	5,9
TD OVERDRIVE	05	Carreras	4,0
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES	27	Acción	6,5
TENCHU: REGRESO DESDE LAS TINIEBLAS	27	Acción 3ª persona	8,6
TEST DRIVE OFF-ROAD WIDE OPEN	06	Carreras	3,1
TETRIS WORLDS	09	Puzzle	4,0
TERMINATOR: DAWN OF FATE	11	Shoot-'em-up	5,0
TERMINATOR 3: RISE OF THE MACHINES	24	*Shooter*	6,8
THE ELDER SCROLLS III: MORROWIND	10	RPG	7,9
THE HOUSE OF THE DEAD 3	14	Arcade de disparo	8,5
THE SIMPSONS ROAD RAGE	10	Conducción	5,9
THE SIMPSONS: HIT & RUN	22	Carreras	7,2
THE SUFFERING	28	Acción	8,9
THE THING	09	Survival Horror	8,0
TIGER WOODS 2004	20	Simulador de golf	7,4
THIEF: DEADLY SHADOWS	30	Sigilo	8,8
TIGER WOODS PGA TOUR 2003	11	Golf	8,5
TIMESPLITTERS 2	10	Shooter	9,1
TOCA RACE DRIVER 2	28	Carreras	9,2
TOEJAM & EARL III: MISSION TO EARTH	13	Plataformas	8,0
TOM CLANCY'S GHOST RECON	12	Shooter en escuadrones	8,4
TOM CLANCY'S GHOST RECON: ISLAND THUNDER	23	Shooter	8,5
TOM CLANCY'S RAINBOW SIX 3	23	Acción Táctica	9,0
TOM CLANCY'S SPLINTER CELL	10	Shooter por equipos	9,2
TONY HAWK'S PRO SKATER 3	03	Skateboarding	8,8
TONY HAWK'S PRO SKATER 4	10	Skateboarding	8,6
TONY HAWK'S UNDERGROUND	23	*Skateboarding*	8,8
TOP SPIN	22	Deportes	9,0
TOTAL IMMERSION RACING	11	Carreras	5,7
TOUR DE FRANCE	07	Carreras	6,7
TOXIC GRIND	11	BMX	5,0
TRANSWORLD SNOWBOARDING	11	Snowboarding	6,5
TRUE CRIME: STREETS OF L.A.	23	Acción	8,0
TUROK EVOLUTION	08	Acción / Shooter	8,0
UEFA EURO 2004	28	Fútbol	8,4
UFC: TAPOUT	05	Beat-'em-up	8,2
URBAN FREESTYLE SOCCER	26	Fútbol	6,5
UNREAL II: THE AWAKENING	27	Shooter	6,3
UNREAL CHAMPIONSHIP	11	Shoot-'em-up	8,5
V-RALLY 3	15	Carreras	6,1
VAN HELSING	29	Aventura/acción	7,5
VEXX	14	Plataformas	8,0
VOODOO VINCE	21	Plataformas	7,7
WALLACE & GROMMIT IN PROJECT ZOO	23	Plataformas	7,9
WHACKED!	11	Party Game	6,0
WHIPLASH	26	Plataformas	7,9
WRATH UNLEASHED	25	Lucha/Estrategia	5,0
WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER 2004	31	Billar	8,8
WORLD RACING	13	Carreras	7,5
WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER 2003	18	Billar	8,2
WORMS 3D	22	Estrategia	7,3
WRECKLESS: THE YAKUZA MISSIONS	03	Conducción	8,0
WWE RAW	10	Wrestling	5,3
WWE RAW2	21	Boxeo	6,5
X-MEN: THE NEXT DIMENSION	12	Beat-'em-up	6,0
X-MEN 2: LA VENGANZA DE LOBEZNO	15	Acción	6,5
XIII	22	*Shooter*	8,5
YAGER	14	Combate espacial	8,5

En el DVD

EL DISCO de juegos que incluimos en cada ejemplar de la revista es exclusivo. Cada uno de ellos contiene demos jugables y películas de juegos para Xbox. Y para que no pierdas ni un minuto averiguando cómo puedes controlar a tus personajes favoritos o hacer que el deportivo corra más, te ofrecemos esta detallada guía donde encontrarás toda la información necesaria antes de empezar a jugar.

ES MUY FÁCIL escoger tu propio camino navegando en nuestro disco exclusivo de demos. Sólo tienes que utilizar el pad direccional, tanto derecho como izquierdo, para escoger una opción del menú. Cuando hayas decidido qué quieres hacer (jugar las demos, ver los vídeos o saber quiénes hacemos la revista), presiona el botón A para seleccionar la opción. Si quieres retroceder en el menú, presiona el botón B, y si presionas el botón blanco acercarás el zoom. Éstas son las pequeñas directrices que tienes que seguir para que aproveches al máximo todo lo que nuestro DVD exclusivo te ofrece. ¡Disfrútalo!



↑ Éste es el controlador de Xbox y toda su gama de colores. A partir de ahora, se va a convertir en uno de tus más fieles compañeros.



Recuerda que para que el menú de nuestro DVD aparezca en castellano tienes que configurar este idioma en tu consola Xbox.

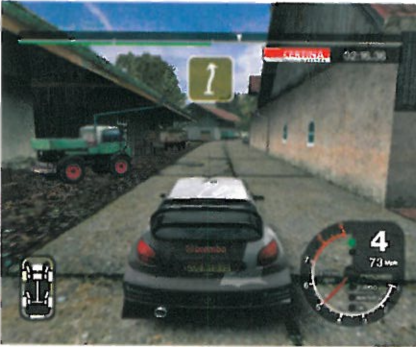


Colin McRae Rally 2005

Análisis: ROX 32 | Puntuación: 8,0
Jugadores: 1-4 Pantalla Partida; 1-8 Live; 2-8 System Link

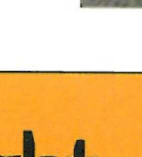
Las cosas se le han puesto difíciles al peso pesado de los videojuegos sobre cuatro ruedas a partir del triunfal retorno de *Rallisport Challenge*. Pero, como en la vida real, Colin no está dispuesto a rendirse y planta cara con la edición de turno, la 2005, que no deparará demasiadas sorpresas a los que conozcan el mimo con el que Codemasters trata a esta franquicia. Una vez más, nos topamos con los tradicionales modos de juego por etapas, campeonatos o carrera profesional, y el sistema de control al que estamos acostumbrados. Los gráficos han sido, una vez más mejorados, y los coches se ven mejor que nunca. La diversión multijugador puede serlo vía pantalla partida o *Live*, aunque en la demo incluida en el DVD del mes sólo podremos competir en modo un jugador. Las opciones aquí se reducen, además, a tres etapas y tres coches (un Peugeot 206, un Toyota Celica GT4, y el bellísimo Lancia Stratos), aunque en el juego final se incluirán más de 300 etapas y 34 vehículos. Y si bien *Rallisport Challenge* es endiabladamente rápido y adictivo, *Colin McRae Rally 2005* no le va a la zaga en cuanto a capacidad de enganche y, sobre todo, en niveles de realismo. No os llevéis a engaño: las pruebas incluidas no son sencillas. Si no andáis con ojo, podéis encontraros tirados en el arcén en menos de lo que se tarda en decir "genial".







Second Sight





En Codemasters no sólo saben hacer buenos juegos de rally, también conocen la forma de contar una buena historia, y lo demuestran con *Second Sight*. De este juego te sorprenderán algunas cosas, pero sobre todo dos de ellas: su aspecto novelesco, con una aventura repleta de conspiraciones políticas y operaciones militares encubiertas; y su sistema de juego, que combina con acierto la acción armada clásica con la habilidad a la hora de utilizar el poder de la mente de una forma, digamos, "creativa".

Second Sight te coloca en el pellejo del doctor John Vattic. En el presente, interpretas el papel de un amnésico paciente prisionero en unas instalaciones médicas infestadas de guardias armados. En el pasado, eres un científico reclutado y entrenado por el ejército para intervenir en una misión altamente secreta. Como amnésico, irás despertando, poco a poco, tus poderes psíquicos; como militar, deberás usar las armas a tu disposición y todo el sigilo del que seas capaz de hacer acopio para cumplir las misiones en las que te irás embarcando. A medida que la trama se va desplegando, verás cómo tus poderes y habilidades van aumentando, hasta hacer de ti un espécimen de lo más peligroso, no sólo con la escopeta, sino también con el cerebro.

En la demo darás los primeros pasos como Vattic y te acostumbrarás al sistema de control y al uso de algunos de tus poderes mentales, mientras luchas por salir con vida del embrollo en que, sin saber muy bien ni cómo ni por qué, te has metido.







Blinx 2: Masters of Time & Space

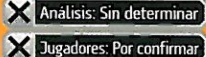


Posiblemente, uno de los títulos más espectaculares de los primeros tiempos de nuestra Xbox en el mercado fuera *Blinx: The Time Sweeper*, pero, a pesar de sus numerosas y muy buenas virtudes -y de un endiablado nivel de dificultad-, quizá pasara más desapercibido de lo que hubiera debido. Por eso no es extraño que Artoon haya querido desquitarse con una segunda parte repleta de jugosísimas novedades que dispararán vuestros niveles de adicción en sangre hasta las cotas más elevadas. Y no sólo eso, sino que la demo es buena, bonita, barata (os la regalamos, ¿qué más queréis?) y larga; en definitiva, es de esas que os dejan con ganas de ir a comprar el juego completo de inmediato.



Una de las principales novedades es que podemos jugar del bando de los "buenos" (los gatunos Time Sweepers), o del bando de los "malos" (la porcina banda de los Tomtom), a uno y a dos jugadores. En este último modo ambos jugadores deberán colaborar para superar cada nivel.

Juiced



Carrera. *Sprint*. Paseo. Solo. Celica. ¿A qué te suenan esas palabras? Probemos con otras. Supercinco. Coupé. Tracción. Muscle. Prototipos. ¿No? A ver con ésta: *Juiced*. Pues claro, se trata de la nueva propuesta automovilística de Acclaim, que además de los diferentes modos de carrera personalizada y los muchos tipos de vehículo que incorpora, también ofrece los modos de juego Arcade, Carrera, y En línea. ¿No se te hace ya el *joypad* agua?

Pero, claro, lo nuestro son las demos, así que sólo podrás saborear una pequeña parte de lo que te ofrece el título, teniendo disponible el modo Carrera personalizada y, dentro de éste, la modalidad de Coupé importados, que incluyen los Toyota Celica GT, VVTLi y Supra. Te alegrará saber que es posible modificar el aspecto de los vehículos del juego aplicándoles diferentes pinturas y vinilos y que su aspecto, una vez modificado, es espectacular. En cuanto a los circuitos, se incluye uno urbano, el de San Ricardo, que podemos completar a una o a dos vueltas.

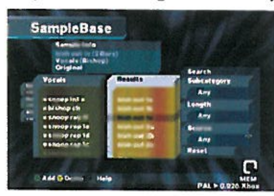




MTV Music Generator 3



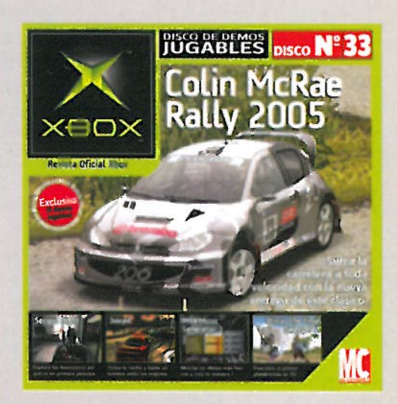
Codemasters está que se sale en este disco de demos, y os ofrece otro producto que se diferencia un poco de la categoría de videojuego para adentrarse un mucho en el terreno de la composición musical. Pero no de música clásica, como te puedes imaginar, sino de la que puedes escuchar en cualquier discoteca que se precie. De hecho, *MTV Music Generator 3* es un completo re-mezclador y secuenciador de música electrónica que te permitirá dar vía libre a tus instintos musicales más básicos, a la vez que ves cómo alucinantes presentaciones se mueven al ritmo de la música que hayas compuesto. La cosa es sencilla: puedes mezclar las composiciones de ejemplo con instrumentos y voces pre-determinadas, o bien ir al estudio y personalizar cada una de las partes de la mezcla, a saber percusión, bajo, *riffs* o voces. Y no sólo eso, en cada una de dichas partes dispones de 24 pistas diferentes para meter los sonidos que quieras: irás escuchando el resultado en tiempo real.





Películas en el DVD

TRAILERS DE JUEGOS PARA XBOX



- Los diarios de Fable
- Half-Life 2
- Doom 3
- Conflict: Vietnam
- Kingdom Under Fire: The Crusaders
- Tom Clancy's Rainbow Six 3: Black Arrow
- The Red Star
- Samurai Warriors

Querida revista oficial Xbox...

Ya sabéis, si tenéis cualquier duda, pregunta, incertidumbre o comentario, podéis escribirnos una carta o tarjeta postal a:

COMENTARIOS
REVISTA OFICIAL XBOX
EDICIÓN ESPAÑOLA
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

Comentarios

El Gran Reto



El Gran Reto de este mes gira en torno a la demo de *Colin McRae 2005*, la nueva entrega de la ya venerable saga de simulación de rallies de Codemasters. El reto que os proponemos es bien sencillo: intenta conseguir el mejor registro posible en el Stage 1 del rally Germany. Si os sirve de referencia, nosotros hemos conseguido un registro de 03:51:00.

Si consigues un buen tiempo, tienes dos opciones para demostrarnos tus habilidades: enviarnos una foto de la pantalla en que se muestre la marca que has conseguido o bien grabar una cinta de vídeo con la secuencia en la que se aprecia tu puntuación, siempre acompañados del cupón anexo que encontrarás en esta misma página. Por cierto, y casi por aclamación popular: SÍ, también podéis enviar las imágenes que toméis con cámaras digitales por correo electrónico (pero no olvidéis enviar simultáneamente por carta el cupón adjunto). Y recordad que sólo es válido el envío de un tiempo.

Los cinco mejores tiempos recibidos obtendrán como premio una camiseta del juego *Colin McRae 2005*, cedidas amablemente por Codemasters. Ya lo sabes, juega, participa y que tengas suerte. No olvides enviarnos la foto o el vídeo junto con tus datos (y el cupón anexo) para que llegue antes del día 3 de diciembre (último día para la recepción de los tiempos). El ganador del concurso será publicado en el número 35 de la Revista Oficial Xbox, correspondiente al mes de enero de 2005.

La dirección para enviar vuestros tiempos es:
Concurso Reto *Colin 05*
Revista Oficial Xbox Edición Española
Paseo de San Gervasio, 16-20 08022 Barcelona

o

xbox.mad@mcediciones.es

Los cinco lectores que consigan los mejores tiempos se llevarán esta camiseta del juego *Colin McRae 2005*

CUPÓN GRAN RETO

Envía el siguiente cupón con tus datos personales a: **Revista Oficial Xbox Edición Española. El Gran Reto *Colin McRae*. Pº San Gervasio, 16-20 08022 Barcelona.** Entrarán en el sorteo los cupones recibidos antes del 10 de noviembre. Los ganadores saldrán publicados en el número 35 de la *Revista Oficial Xbox* (enero)

Nombre: ....

Apellidos: ....

Dirección: ....

....

....

Localidad: ....

Provincia: ....

....

C.P.: ....

Tiempo: ....

☐ De acuerdo con lo contemplado en la Ley 15/199, de 13 de diciembre, le informamos de que los datos que Vd. nos facilita serán incluidos en el fichero automatizado de MC Ediciones, S.A. con la finalidad de mantener la relación con Vd. Los datos facilitados son estrictamente necesarios para mantener la relación de suscripción, por lo que su cumplimiento es obligatorio. Vd. tiene el derecho de acceso, rectificación, cancelación y oposición, que podrá ejercitar comunicándolo por carta a: MC EDICIONES, S.A. (Paseo de San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona). Asimismo, Vd. autoriza la cesión de sus datos identificativos a Microsoft Corporation e Imagine Media Inc (EE.UU.) al objeto de mantenerle informado de las novedades relacionadas con Xbox, así como con respecto al desarrollo de nuevos servicios y productos informáticos que puedan ser de su interés. Si no consiente la cesión señale con una X esta casilla.

Ganadores Reto:
Rallisport Challenge 2

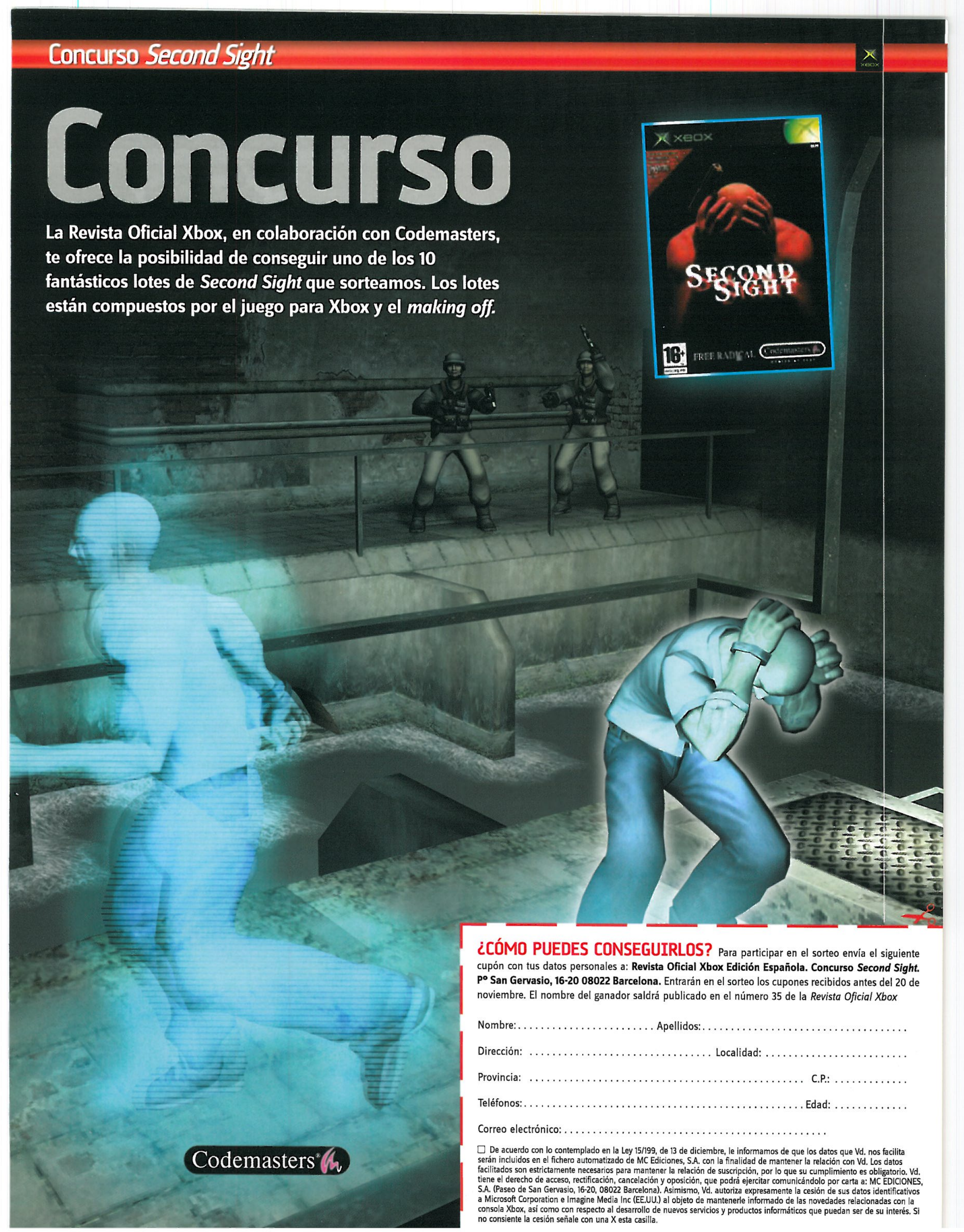
Nicolás Reganaz Arias (Murcia)	**1:56:834**
Sergi Matías Turró (Barcelona)	**1:58:077**
Isaac Fernández Culebras (Barcelona)	**1:58:229**
Jaime Pérez Pérez (Alicante)	**1:58:590**
Roger Enrique Calviño Muñiz (Orense)	**1:58:668**

GANADORES Motorola V500 + juegos *Rainbow Six 3*



Motorola V500 + juegos *Rainbow Six 3*
Amalia Serrano Martínez (Barcelona)

Juegos *Rainbow Six 3*
Miguel Vioque Lózar (Sevilla)
Jaime Santamaría de la Torre (Madrid)
Rodrigo García Andrés (Soria)
Juan Pablo González Mesa (Santa Cruz de Tenerife)



Concurso

La Revista Oficial Xbox, en colaboración con Codemasters, te ofrece la posibilidad de conseguir uno de los 10 fantásticos lotes de *Second Sight* que sorteamos. Los lotes están compuestos por el juego para Xbox y el *making off*.

¿CÓMO PUEDES CONSEGUIRLOS? Para participar en el sorteo envía el siguiente cupón con tus datos personales a: **Revista Oficial Xbox Edición Española. Concurso *Second Sight*. Pº San Gervasio, 16-20 08022 Barcelona.** Entrarán en el sorteo los cupones recibidos antes del 20 de noviembre. El nombre del ganador saldrá publicado en el número 35 de la *Revista Oficial Xbox*

Nombre:........................ Apellidos:...................................

Dirección: .... Localidad: ....

Provincia: .... C.P.: ....

Teléfonos:... Edad: ....

Correo electrónico:..

☐ De acuerdo con lo contemplado en la Ley 15/199, de 13 de diciembre, le informamos de que los datos que Vd. nos facilita serán incluidos en el fichero automatizado de MC Ediciones, S.A. con la finalidad de mantener la relación con Vd. Los datos facilitados son estrictamente necesarios para mantener la relación de suscripción, por lo que su cumplimiento es obligatorio. Vd. tiene el derecho de acceso, rectificación, cancelación y oposición, que podrá ejercitar comunicándolo por carta a: MC EDICIONES, S.A. (Paseo de San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona). Asimismo, Vd. autoriza expresamente la cesión de sus datos identificativos a Microsoft Corporation e Imagine Media Inc (EE.UU.) al objeto de mantenerle informado de las novedades relacionadas con la consola Xbox, así como con respecto al desarrollo de nuevos servicios y productos informáticos que puedan ser de su interés. Si no consiente la cesión señale con una X esta casilla.

Trucos

En estás páginas podrás encontrar los mejores códigos y trucos para los últimos juegos de Xbox. Te ayudaremos a encontrar niveles ocultos, desbloquear nuevos jugadores y, por supuesto, te ayudaremos a finalizar el juego sin agobios y dificultades. Así que ve olvidándote de volver a quedarte atascado en un juego.

DRIV3R

Introduce los siguientes códigos en la pantalla principal, y luego ve a la sección de trucos para activar o desactivar estos códigos.

(L Gatillo izquierdo, R Gatillo derecho)

1. **Todas las armas:** L,L,X,Y,Y,R,R.
2. **Policía corrupta:** X,Y,R,R,L,L,Y.
3. **Inmunidad:** X,Y,L,R,L,R,R.
4. **Munición infinita:** R,R,L,L,X,Y,Y
5. **Desbloquear vehículos:** X,X,Y,Y,L,R,L
6. **Todas las misiones:** X,X,Y,Y,R,R,L.

BUSCANDO A NEMO

Nivel Extra: Y, X, B, B, X, Y, Y, X, B, B, X, Y, Y, B, X, Y, X, B, B, Y
Invencible: Y, X, X, B, B, B, Y, Y, X, X, X, B, B, B, B, X, Y, B, B, B, X, B, Y, B, B, X, B, B, Y, B, X, B, B, B, Y
Seleccionar nivel: Y,Y,Y,X,X,B,X,Y,B,X,Y,X,Y,X,Y,B,Y,Y
Ver los créditos: Y, X, B, Y, Y, X, B, Y, X, B, Y, X, Y, X, B, Y, X, B, Y, X, B, B, Y, X, B

DAKAR 2

Todos los coches desbloqueados: SWEETAS
Todas las pistas desbloqueadas: BONZER

LINKS 2004

Desbloquea todos los campos:
1. Mantén presionados los gatillos L+R y presiona X e Y.
2. Consigue 80 puntos de atributos: para conseguir empezar el juego con un jugador más preparado pon el nombre de SafariTK cuando crees tu perfil.

SHADOW OPS: RED MERCURY

Introduce estas claves en la pantalla de códigos:

1. **Munición Infinita:** packmule.
2. **Desbloquear niveles cooperativos:** wanderlust.
3. **Desbloquear todas las secuencias de vídeo:** filmcritic

TOCA RACE DRIVER 2

Introduce estos códigos en el menú de trucos:

1. **Daños realistas:** Damage.
2. **Control realista:** Sim.
3. **Créditos del juego:** Credits.


Driv3r.

CATWOMAN

Introduce este código para conseguir todas las galerías y las portadas de cómics: 1940

PSI-OPS

Introduce estas claves para conseguir las numerosas misiones extra que incluye el juego. Tendrás que ir a contenido extra y pulsar el gatillo derecho. Cuando termines podrás disfrutar de las mismas en el contenido extra.

Misión 1: 659785.
Misión 2: 154897.
Misión 3: 568789
Misión 4: 05120926.
Misión 5: 9442662
Misión 6: 154684.
Misión 7: 456878
Misión 8: 76635766.
Misión 9: 565485.
Misión 10: 945678
Misión 11: 428584
Misión 12: 090702
Misión 13: 020615

Modos de juego extra. Introduce los códigos igual que las misiones, dentro del menú de contenido extra y pulsando el gatillo derecho:

Modo arcade: 05051979
Juego cooperativo: 07041979
Dark Mode: 465486
Modo Supervivencia: 7734206.

RUN LIKE HELL

Para introducir estos códigos, entra en la pantalla de inventario y pulsa L+R, pulsa también el analógico izquierdo y el derecho. Si lo has hecho bien te aparecerá una pantalla donde introducir tus códigos:

Máximo daño para rifle de asalto: Izquierda, B, Derecha, X, Abajo, Y, Arriba, A.
Recargar energía: Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, A, B.
Máxima energía para el rifle de pulsos: B, Abajo, Izquierda, Blanco, Negro, X e Y.


Catwoman.


Full Spectrum Warrior

Máxima potencia en rifle de repetición: Izquierda, Y, Derecha, A, Arriba, X, Abajo, B.
Máxima potencia en rifle: Analógico izquierdo, analógico derecho, X, Y, B, A, analógico derecho, analógico derecho.
Máxima potencia en recortada: A, A, analógico izquierdo, analógico derecho, Arriba, Izquierda, Derecha
Recargar armadura: A, Y, B, X, Y, A, analógico izquierdo, analógico derecho.


OutRun 2.

THE SUFFERING

Mientras juegas mantén pulsado ambos gatillos y presiona el botón X para introducir los siguientes códigos:

Todos los objetos y armas: Abajo, Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, A, Arriba, Izquierda, Abajo, Derecha, Arriba, Derecha, Abajo.
Munición completa para el arma actual: Mantén pulsados ambos gatillos + X y pulsa Derecha (2) Abajo, Arriba, Izquierda, Derecha, Izquierda (2), A.
Munición completa para recortada: Pulsa Izquierda (3), Abajo (3).
Granadas: Pulsa Derecha (3), Izquierda (3).
Cóctel molotov: Pulsa Abajo (3), Arriba (3).
Recargar energía: Pulsa Abajo (3), A, Arriba (2), Abajo, Arriba, A



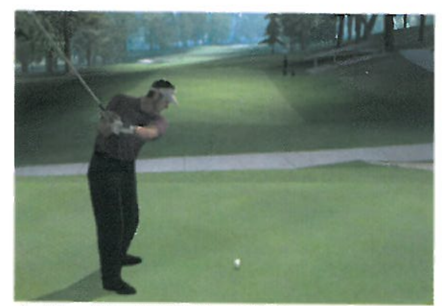
Conflict Vietnam.

SHELL SHOCK NAM'67
Introduce los siguientes códigos en la pantalla de título.
(L Gatillo izquierdo, R Gatillo derecho)
Todas misiones: Blanco, Negro, L, R, L, blanco, blanco, negro, L, R, R, Negro.
Modo dios: Pulsar analógico derecho, Analógico izquierdo, Derecha, Izquierda, L, R, Analógico derecho, Analógico izquierdo, Derecha, Izquierda, L, R.
Munición infinita: Negro, R, Y, Blanco, L, Arriba, Negro, R, Y, Blanco, L, Arriba.

FULL SPECTRUM WARRIOR
En la pantalla de trucos introduce las siguientes combinaciones:
Desbloquea modo realista (también se consigue terminado el juego una vez): ha2p1py9tur5tle
Munición infinita: Mercenaries

CONFLICT VIETNAM
(L Gatillo izquierdo, R Gatillo derecho)
Introduce el siguiente código en el menú de trucos: R, R, L, L, B, B, Y, Y, X, X, Blanco.

FALLOUT: BROTHERHOOD OF STEEL
Para desbloquear a Patty, Rombhus y Dweler, tienes que completar el primer episodio del juego.



Tiger Woods PGA Tour 2005.

OUT RUN 2
Para desbloquear el juego clásico, tienes que terminar todas las rutas en alguno de los niveles de dificultad.

LOS SIMS TOMAN LA CALLE
Introduce estos códigos pausando el juego:
(L Gatillo izquierdo, R Gatillo derecho)

Todos los objetos desbloqueados: Negro , Arriba, Y, Abajo, R
Dinero fácil: L, Negro, Derecha, X, Izquierda.

Los siguientes trucos se introducen en el menú principal:

Todo desbloqueado: B, X, X, A, B, X, B, X

THE SIMPSONS HIT&RUN
Ve al menú de opciones y mantén apretados ambos gatillos.

Desbloquea todos los coches: A, B, A, B
Coches muy rápidos: XXXX
Tu coche es invencible: YAYA

SPAWN ARMAGGEDON
Desbloquea todos los cómics: Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, Arriba, Abajo.
Todas las armas: Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, Izquierda, Izquierda.
Munición infinita: Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, Arriba, Izquierda, Abajo, Derecha.
Necroplasma infinito: Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, Abajo, Izquierda, Arriba, Derecha
Selecciona cualquier nivel: Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Izquierda, Derecha, Derecha
Desbloquea enciclopedia: Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, Arriba, Abajo.



Links 2004.

TIGER WOODS PGA TOUR 2005
Introduce estas contraseñas en la pantalla de *passwords*

Todos los accesorios:
TIGERMOBILE
Todos los campos disponibles:
THEWORLDISYOURS
Desbloquea todos los recorridos y los golfistas:
THEGIANTOYSTER

LA MANSION ENCANTADA
Introduce estos códigos durante el juego mientras mantienes pulsada la derecha en el pad digital.

1. **Invencible.** X, B, B, B, X, B, Y, A
2. **Seleccionar nivel.** B, B, X, Y, Y, X, B, A
3. **Mejora tu arma.** X, X, Y, Y, B, B, B, A

Trucos Clásicos

ALIEN VS PREDATOR: EXTINCTION
(L Gatillo izquierdo, R Gatillo derecho)

Pausa el juego e introduce este código, después ve al menú de opciones y podrás activar la opción de trucos.
Código maestro: L, L, R, L, R, R, L, R, L, L, R

ARX FATALIS
No olvides seleccionar la magia de forma manual, ya que tendrás que introducir las siguientes claves lanzando un hechizo manualmente.

Personaje nivel 10 con 30 puntos y 200 puntos de habilidades: Mega, Mega, Mega, Mega, Mega, Vital.
Revela todo el mapa: Nhi, Rhaa, Aam, Nhi, Rhaa, Aam
Puntos de vida infinitos: Mega, Mega, Mega, Mega, Mega, Kaom

ATV QUAD: POWER RACING 2
Usa los siguientes códigos como nombre en el juego.

Todas las pistas, corredores, motos y bonus: GOLDRUSH
Estadísticas al máximo: GINGHAM

YAGER
Crea nuevos perfiles usando los siguientes nombres:
Número de continuaciones 9 en lugar de 3: set MAXCNT 9
Libera todos los niveles: lvl.activate 1
Desbloquea toda la base de datos: data.setvis 1

AMPED 2
Para introducir los códigos ve al menú de trucos dentro de opciones:
AllMyPeeps: Todos los personajes secretos.
AllLevels: Abre todos los niveles.
ShowRewards: Desbloquea todos los vídeos.
TrickedOut: Todos los trucos disponibles.
NoCollisions: Evita las colisiones con otros corredores.

MEDAL OF HONOR: RISING SUN
Introduce los siguientes códigos en el menú de trucos dentro de opciones:



Amped 2.



Yager.



El Señor de los anillos: el Retorno del Rey.

Inmortal: BANNER.
Balas infinitas: JAWFISH
Todas las misiones: TUSKFISH

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: EL RETORNO DEL REY
Si quieres ayudar a Frodo y compañía a destruir el anillo, activa la pausa y mantén pulsados los gatillos izquierdo y derecho.
Conseguir 1.000 puntos de experiencia en cada personaje:
Aragorn: Arriba, X, Y, A
Frodo: Abajo, Y, Arriba, Abajo
Gandalf: B, Y, Arriba, Abajo.
Gimli: B, B, Y, A
Legotas: A, Y, Arriba, A
Sam: Y, A, Abajo, A

Tras terminar el juego por primera vez, podrás usar los siguientes trucos:
Conseguir 1.000 unidades de experiencia:
Merry: Abajo, Abajo, X, A
Pippin: Y,A,X,A
Faramir: X, Y, Arriba (en pad digital), X
Conseguir todos los proyectiles:
Faramir: Y, Arriba (en pad digital), A, A
Merry: X, B, B, Y
Pippin: Arriba (en pad digital), B, B, X
Trucos en cooperativo:
Continuaciones infinitas: B, X, Arriba (En la cruceta), B

NÚMEROS ATRASADOS

DIRECTORIO DE DEMOS

ROX 15
- Return to Castle Wolfenstein
- Mortal Kombat: Deadly Alliance
- Kung Fu Chaos
- MechAssault
- V-Rally 3
- Yager
- Soul Calibur II
- The Italian Job: L.A. Heist
- Conflict: Desert Storm II
- Colin McRae 04
- Outlaw Volleyball

ROX 16
- MotoGP2
- Tao Feng: Fist of Lotus
- RalliSport Challenge
- Wreckless: The Yakuza Mission
- Sega GT2002
- Rally Fusion
- Racing Evoluzione
- Crazi Taxi 3
- Colin McRae 3

ROX 17
- Futurama
- Jurassic Park: Operation Genesis
- Kung Fu Chaos
- Indiana Jones y la Tumba del Emperador

ROX 18
- Brute Force
- Mace Griffin Bounty Hunter
- The Great Escape

ROX 19
- Otogi: Mit. of Demons
- Tom Clancy's Ghost Recon: Island Thunder
- The Italian Job: L.A. Heist
- Gladius

ROX 20
- Freestyle Metal X

ROX 21
- Dino Crisis 3
- Rainbow Six 3
- Rolling
- NFL Fever 2004
- Tiger Woods PGA Tour 2004
- Voodoo Vince
- Finding Nemo
- Freedom Fighters

ROX 22
- Project Gotham Racing 2
- Magic: The Gathering Battlegrounds
- Metal Arms: Glitch in the System
- Disney's Extreme Skate Adventure
- SSX 3
- Midtown Mandes 3
- Freake Flyers
- Kao the Kangaroo 2
- NHL 2K4

ROX 23
- Grabbed by the Ghoulies
- Wrath Unleashed
- Armed & Dangerous
- Freaky Flyers
- NHL Hitz: Pro
- Buffy The Vampire Slayer: Chaos Bleeds
- Wallace & Gromit in Project Zoo



Nº 15



Nº 16



Nº 17



Nº 18



Nº 19



Nº 20



Nº 21



Nº 22



Nº 23



COMPLETA TU COLECCIÓN

MC
MC EDICIONES

SÓLO 4,90 € CADA UNO
MÁS GASTOS DE ENVÍO

30% de descuento

Cupón de Pedido

DATOS PERSONALES:

Nombre y apellidos...

Dirección...

C. P. .... Población ....

Provincia...

Teléfonos...

Correo electrónico ....

REMÍTAMOS EL CUPÓN POR CARTA, FAX O E-MAIL A:

XBOX SUSCRIPCIONES
Pº San Gervasio, 16-20 · 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 58 · Fax: 93 254 12 59
e-mail:suscripciones@mcediciones.es

FORMA DE PAGO:

Gastos de envío: 2,70 €

☐ Contrarrembolso ☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones, S.A.

☐ Tarjeta de crédito (indicando fecha de caducidad)

☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

Nº ______________ Caducidad: ___ / ___

Nombre del titular: ______________ Firma: ______________

☐ nº15 ☐ nº1 6 ☐ nº17 ☐ nº18 ☐ nº19

☐ nº20 ☐ nº21 ☐ nº22 ☐ nº23

Ladykillers

- Director: Ethan y Joel Cohen
- Intérpretes: Tom Hanks, Imma P. Hall
- Audio: Castellano e inglés en Dolby Digital 5.1
- Género: Comedia
- Distribuidor: Buena Vista

UN EXCÉNTRICO profesor sureño organiza una banda de ladrones poco competentes para robar el *Bandit Queen*, un barco casino del Mississippi. Para conseguirlo, alquila un cuarto como base de operaciones y contrata a un experto en demoliciones. Pero todos ellos han pasado por alto un pequeño inconveniente: su casera. Los hermanos Cohen siempre han demostrado tener un pulso muy especial para la comedia. Con *Ladykillers* vuelven a dar en el clavo y nos presentan una historia desternillante ambientada con mano maestra en el sur de Estados Unidos. El filme es una batidora de estilos que coge lo mejor de los hermanos Marx y los comediantes estadounidenses de corte clásico para facturar un producto novedoso e hilarante. No esperéis encontrar humor escatológico y *gags* tontos al estilo *Scary Movie* o *American Pie*: aquí hay buenos guiones y un actor principal, Tom Hanks, en estado de gracia.

Sky High

- Director: Rihuey Kitamura
- Intérpretes: Yumiko Shaku, Takao Osawa, Yuka Itaya
- Audio: Castellano y japonés en Dolby Digital 5.1
- Género: Acción
- Distribuidor: Shonen Films

EL DÍA de su boda, Mina es asesinada. Su alma viaja a la Puerta del Rencor, donde Izuko, su guardiana, le da a elegir tres destinos: aceptar la muerte, ir al paraíso y esperar a la reencarnación; seguir siendo un alma y vagar eternamente por el mundo de los vivos; o maldecir a una persona y matarla. Sensacional película de acción que nos permite comprobar hasta qué punto se ha refinado este género en el cine japonés. El magnífico director Rihuey Kitamura, uno de los más célebres en el país del Sol Naciente, nos ofrece una hábil combinación de intriga, terror, acción y amor en un filme que dejará boquiabiertos a los seguidores más acérrimos del manga, su clara fuente de inspiración. Si estás cansado de los héroes americanos y el cine de acción occidental te parece repetitivo, deberías probar con este trepidante filme: una auténtica locura desde el primer hasta el último fotograma.



Shrek 2

- Director: Andrew Adamson, Kelly Asbury y Conrad Vernon
- Audio: Castellano e inglés en Dolby Digital 5.1
- Género: Animación
- Distribuidor: Universal

EXTRAS

- Especial sobre la tecnología usada en la película
- 15 minutos de animación inédita
- Vídeo-clip de Counting Crows
- Y muchos extras más



TRAS HABERSE enfrentado a un dragón y al malvado Lord Farquaad para conseguir la mano de la princesa Fiona, Shrek debe afrontar su mayor reto: sus suegros. Los tortolitos regresan de su luna de miel y aceptan la invitación de visitar a los padres de la princesa, el rey y la reina del reino de Muy Muy Lejos. Asno les acompaña en el viaje. Los monarcas esperan con expectación la vuelta a casa de su hija y del nuevo príncipe. Pero no están preparados para ver el aspecto de su yerno... Por no hablar del de su hija. Vuelve la película de animación más célebre y taquillera del último lustro. Y lo hace con la lección bien aprendida:



más humor corrosivo y un sinfín de parodias de los cuentos de hadas más tradicionales. Una vez más, el ogro verdoso Shrek triunfa entre los más pequeños y los adultos gracias a una serie de *gags* hilarantes que ponen patas arriba el mundo mágico de los cuentos sin piedad alguna. Mención especial para el entrañable Gato con Botas, doblado por Antonio Banderas: sin duda, uno de los mayores logros de esta divertida película de animación en 3D.

Me llaman Radio

- Director: Michael Tollin
- Intérpretes: Cuba Gooding Jr, Ed Harris, Sarah Drew
- Audio: Castellano e inglés en Dolby Digital 5.1
- Género: Drama
- Distribuidor: Columbia



ESTA PELÍCULA relata la historia de Robert "Radio" Kennedy, un muchacho incomprendido y solitario a quien a menudo se veía deambular por las calles con su carrito. Pero un día, el entrenador de un equipo de fútbol le brindó la oportunidad de convertirse en su colaborador. La voluntad de Radio y su gran corazón consiguieron poner a toda una ciudad a sus pies. *Me llaman Radio* es una de esas películas perfectas para degustar en familia, en una de esas tardes de domingo en que no hay nada que hacer. La hábil combinación de drama, humor y deporte resulta de lo más recomendable para un público de todas las edades.

Michael Tollin se basó en un hecho real para relatar una historia de superación y emociones a flor de piel, que calará hondo en muchos corazones. La interpretación de Cuba Gooding Junior, en el papel del solitario protagonista, merece ser destacada. Os pondrá tiernos y acabará con vuestras reservas de palomitas.

Shin Chan. Operación rescate: la película

Director: Keichii Hara
Intérpretes:
Audio: Castellano, euskera, gallego y portugués en Dolby Digital 5.1
Género: Animación
Distribuidor: Buena Vista



LOS PEZUÑA de Cerdo son un delirante grupo terrorista que planea dominar el mundo mediante un virus informático que posee vida propia. Shin Chan, sus amigos de la escuela y la agente especial Sexy Girl, que tienen en su poder un CD con el fatídico programa, acaban siendo secuestrados por los malvados y retenidos en su dirigible. Shin Chan es el enésimo producto televisivo procedente de Japón que levanta ampollas entre las facciones más conservadores de padres.

El descaro y el lenguaje de este travieso escolar, sin embargo, han conseguido calar hondo entre la audiencia infantil, que se pirra por las travesuras de este inclasificable niño oriental. Gracias a esta película, los amantes de la serie televisiva podrán disfrutar del personaje con una animación más conseguida y verle defender el mundo con su estilo particular e inimitable. A los pequeños les gustará y a más de un adulto le hará reír a mandíbula batiente. Entrañable para pasar un rato muy agradable en compañía de los más pequeños de la casa.



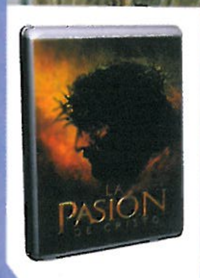
La Pasión de Cristo

Director: Mel Gibson
Intérpretes: James Caviezel, Monica Belucci, Claudia Gerini
Audio: Hebreo, latín y arameo en Dolby Digital 5.1, DTS
Género: Drama bíblico
Distribuidor: Paramount

LA PASIÓN DE CRISTO recrea las últimas doce horas en la vida de Jesús de Nazaret desde el momento en el que acude al Huerto de los Olivos (Getsemaní) a orar tras la Última Cena, enfrentándose a las tentaciones de Satanás. Allí sufre la traición de Judas Iscariote, siendo arrestado y conducido a Jerusalén para ser juzgado por blasfemia, según denuncian los fariseos. Las películas que generan más polémica y división de opiniones son las que finalmente generan más beneficios en taquilla.

Seguramente, Mel Gibson no comenzó el rodaje de este filme pensando en levantar polvareda, pues por todos es conocida su casi radical devoción cristiana. Pero lo cierto es que esta exacta reproducción de las escrituras que describen las últimas horas de Jesucristo antes de morir en la cruz generó tanta controversia como colas en los cines. Y es que *La Pasión* de Mel Gibson es un ejercicio de crudeza casi extremo en el que las penurias y torturas físicas que encaja el hijo de Dios se retratan con una brutalidad casi *gore*. Lejos de alinearse con el canon del cine religioso, este perturbador filme apuesta por un realismo incómodo y sanguinolento que en última instancia resulta de lo más necesario. Aviso para navegantes: el filme está rodado en hebreo, latín y arameo. Preparaos para una ducha de subtítulos en una de las películas más polémicas de los últimos tiempos.





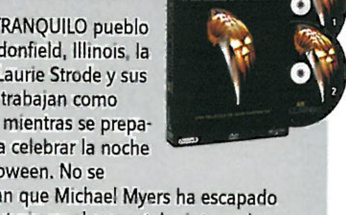
Atún y chocolate

Director: Pablo Carbonell
Intérpretes: Pablo Carbonell, María Barranco
Audio: Castellano en Dolby Digital 5.1
Género: Comedia
Distribuidor: Warner

TRES PESCADORES barbateños, Manuel, un hombre bueno al que apodan "Nadando con Chocos"; *el Perra*, su amigo fiel, y *el Cherif*, un paria iracundo y orgulloso, intentan sobrevivir como pueden a la crisis pesquera que vive la costa gaditana. El hijo de uno de ellos, Manolín, llega un día a su casa con un problema más: quiere hacer la comunión. Sus padres, Manuel y María, no están casados, y el niño no está bautizado por lo que, en un primer momento, lo que impera es la sorpresa. Qué se podía esperar de una personalidad tan surrealista e impredecible como la de Pablo Carbonell. El debut de Carbonell tras las cámaras no es más que una extensión de su carácter. El que antaño fuera reportero de *Caiga Quien Caiga* consigue facturar una comedia inclasificable en la que mezcla el disparate con el costumbrismo español con bastante gracia.

Halloween
(25 aniversario)

Director: John Carpenter
Intérpretes: Jaimie Lee Curtis, Donald Pleasance
Audio: Castellano e inglés en Dolby Digital 5.1
Género: Terror
Distribuidor: Selecta Vision



EN EL TRANQUILO pueblo de Haddonfield, Illinois, la tímida Laurie Strode y sus amigas trabajan como niñeras mientras se preparan para celebrar la noche de Halloween. No se imaginan que Michael Myers ha escapado del sanatorio en el que estaba internado y ha regresado a casa para terminar algo que comenzó quince años atrás en otra fría noche de Halloween con el brutal asesinato de su hermana... 25 años después de su estreno, llega esta edición conmemorativa de una de las mejores películas de terror de todos los tiempos. Esta edición contiene dos versiones de la película, una en formato 2:35 y otra en Full Frame, y varios y jugosos extras que contentarán a los seguidores de la obra de Carpenter. Si todavía no la has visto, ya va siendo hora de que te hagas con ella. Terrorífica obra maestra.

PRÓXIMO NÚMERO



En el DVD

Demos Jugables Exclusivas de Xbox



OUTRUN 2
Te quedarás boquiabierto con las carreras online de este juego que Sega ha creado en exclusiva para Xbox.

SILENT HILL 4: THE ROOM
Henry Townshend es prisionero en su propia casa. ¿Qué misterios aguardan en Silent Hill?

MEN OF VALOR: THE VIETNAM WAR
Pon orden en la Ofensiva de Tet con tus marines veteranos. Eso sí: como son tan duros, dicen muchísimas palabrotas.

CONFLICT VIETNAM
En Vietnam del Norte han quedado cuatro agentes especiales tras las líneas enemigas.

KINGDOM UNDER FIRE: THE CRUSADERS
El valeroso caballero Gerald lidera la lucha contra los malvados orcos.

LEISURE SUIT LARRY: MAGNA CUM LAUDE
De la Gloria al oprobio: Larry intenta seducir a todas las chicas que se cruzan en su camino.

DEF JAM: FIGHT FOR NEW YORK
Prepárate para vengar a tortazos la muerte de tu novia en el barrio del Bronx.

NUEVOS ANÁLISIS

Mortal Kombat: Deception

X-Men Legends

Tony Hawk's Underground 2

El Señor de los Anillos: La Tercera Edad

NBA Live 2005

Rocky Legends

... Y más análisis de nuevos juegos presentados para Xbox.

¡VÍDEOS EN EL DVD!

Tron 2.0: killer app
Obscure
Rocky: Legends
Ghost Master
Street Fighter Anniversary Collection
Terminator 3: Redemption
Tiger woods PGA Tour 2005

...Y más vídeos de juegos Xbox

*TODOS LOS CONTENIDOS de la Revista Oficial Xbox Edición Española están sujetos a cambios.

KONAMI





PRO EVOLUTION SOCCER 4™

3+
www.pegi.info



www.konami-europe.com

